DEAD OR ALIVE HISTORY
—Team NINJA FREAKS—
ファミ通
Books

DEAD OR ALIVE HISTORY

—Team NINJA FREAKS—

CONTENTS

Team NINJA HISTORY

Team NINJAと『DEAD OR ALIVE』

本書『DEAD OR ALIVE HISTORY -Team NINJA FREAKS-』を購入された方で、Team NINJAを知らない人は、ほとんどいないだろう。しかし、その発足に関してはどうだろうか? 本書を読み解く基礎知識として、まず最初にTeam NINJA創世秘話を読んでいただきたい。以降、板垣氏のインタビューは、すべてファミ通Xboxで掲載されたものである。

誰もが挑戦しなかった 3D対戦格闘に挑む

——Team NINJAは、いつごろから存在するのでしょうか?

板垣 僕の心の中では『DEAD OR ALIVE』のアーケード用を作っているときからです。従来のテクモとは違うスタイルで開発をする部隊、明確な目的、一級の成果を達成するための部隊として、現社長の協力を得て編成したチームですね。

当時を振り返るなら、セガのModel2という基板を借りることが決定したあと、テクモで誰がModel2用のゲームを作るのか? という話になったんですよ。ところが私の先輩のプログラマーの方々は、できないと言って全員断ってしまった。そんなわけで新人の僕にお鉢が回ってきたんですよ。そのころのテクモというと、勝つとか、ドカンと行くとか、およそそういう雰囲気の会社ではなかった。ましてや3D格闘ゲームなんて誰も作れるとは思っていなかったし。でも僕は当時、格闘ゲームであろうと、ドライブゲームであろうと、3次元CGを駆使したゲームを作れる自信がありました。ずっとそういう勉強をしていましたしね。

いまでこそ3D格闘って誰にでも作れるような感じですけど、当時はテクモに限った話だけでなく、ほかのメーカーからオペレーターさんまで含めて、業界の誰もが「まともな3D格闘はセガにしか作れない」、そう信じきっていました。『バーチャファイター2』というすばらしいソフトがありましたからね。だから「『バーチャファイター』に打ち勝つソフトを作るんだ」と僕が言っても、誰も信じなかった。信じないどころか笑われましたよ。そういえば当時、ゲーメストに僕らのインタビューが載ったときのキャッチはおもしろかった。"恐れを知らない男たち"ってキャッチをつけられましてね、さすがにあれには笑いましたよ(笑)。

でもね。人が笑おうが何を言おうが、僕にはまったく関係ない。だって必ずやり遂げる自信があったからね。そしてそれをやり遂げるためには、まず社内の意識改革まではできないまでも、「俺は、いままでの従来のテクモのスタイルでは開発しないぞ」という決意を開発部の中で表明する必要があった。我々は"みんなが諦めてしまうことを諦めない。必ずやり遂げる"のだということをね。テクモでチーム名なんてものを自分でつけようなんて、それまで当然なかったですよ。ある意味、現状の開発手法を否定して、いわば先輩を敵に回してまでチームビルドを行ったわけだから。"板垣係長が格闘ゲームを作るチーム"とかそんなんじゃ、なんかわけもわからないし、意味もわからないじゃないですか(笑)。だからハッタリの利いたチーム名が必要だと、そのころからずっと考えていました。

2Dと3Dの融合が チームのまとまりを生んだ

——板垣さんの中では最初からTeam NINJAだったんですね。それ以降は?

板垣 サターン版『DOA』の開発時に『闘姫伝承』(アーケードタイトル。2D対戦格闘)のスタッフが入ってきたんですよ。いまの『DOA』のメインプログラマーは『闘姫伝承』のメインプログラマーです。彼は「格闘ゲームは2Dだ、3Dなんて格闘ゲームじゃない」と言っていたんだけど、なんとか口説いて『闘姫伝承』のスタッフを集めたんですよ。そこでチームとしては50人くらいになりました。ただ、それまでは本当にかたや2D、かたや3Dでしょ。お互いに相手を否定しているわけですよ。口にしなくても心の中ではね。そういう相反するけど、ぜんぜん違う経験をしてきたスタッフで作れば、もっとすごいものができるんじゃないかといって作ったのがサターン版『DOA』です。だからサターン版ってぜんぜん違うでしょ。

あのころからチームとしての意識がスタッフの中に生まれてきました。Team NINJAとしての仕事のクオリティー、求められる開発のスピード、そして結果に対する誇りを持って仕事をしてくれるようになりました。

つぎに作った『DOA++』は、まず基板が低性能だったんですね。だから僕たちはビジュアルによるアピールを一切捨てて、ゲームシステムだけを追求して開発しました。つぎに本気勝負で『DOA2』を作るために、一回ゲームシステムだけを追求したものを作っておかなかればならなかったんですよ。それをやっておかないと、『DOA2』をいざ作るときに全重心をかけて作ることができないと思っていましたから。

作ったものに責任を取る それが名乗った理由

——社外的には、『DOA2』くらいからはTeam NINJAの名前を世に出しはじめましたね。これはどういう理由で?

板垣 「これはテクモが開発したものだ」という言いかたではなく「これはテクモのTeam NINJAが開発したものだ」と僕が明確に言うようになったのは、たぶん『DOA2』からです。理由はいくつかあるけど、ひとつは自信。もうひとつの理由は、僕らはひとつのハードに停滞することなく、つねに最先端のハードに興味を持って開発しているんですが、だから結果として、使うハードがいつも変わってしまってきた。しかし当時のテクモのほかの開発チームは違った。要するに僕ら以外のラインナップは全部プレイステーションだったんですね(笑)。

テクモというのはプレイステーションしかやらない会社だと、そういう誤解すら受けかねない状況だったんです。それは私たちだけでなく、ひいては会社が困ることになるわけです。だから僕たちはテクモではあるけど、Team NINJAなのだと。そして自分たちの哲学でゲームを作っているんだと。そういうことを社外、いや社会に対してキッパリと言っていく必要がありました。

Team NINJAはナンバー1のクオリティーのゲームを作る。言ったことは有言実行する。みなさんの意見も採り入れてとにかくいいものを作っていくんだよ、ということを社会に対して言っておく必要があったんです。できてから言うのなら誰でもできる。終わってから能書きを垂れるのも簡単です。しかし、本当に何かを成し遂げようと意志があるならば、やるまえに言う必要があるんですよ。

『DOA2』はTeam NINJAの哲学、求めるクオリティー、規模、先端性などをすべて具現化することを目的としたプロジェクトでした。当時の格闘ゲームのすべての要素を包括し、なおかつすべての要素において上回ることがテーゼ。しかもハードはあえてModel3ではなくNAOMIを選びました。ハードが3次元計算してくれることによって、なかば自動的に高品質な絵を出すModel3を使って勝ったところで、僕らの哲学上何の意味もないんです。そうではなく、すべてをソフトウェアで計算して、まさに我々が書いたプログラムが絵を叩き出すNAOMIを使って、最高の格闘ゲームを作り上げることにこそ、意味がある。そこに価値を感じてあのマシンを選んだんです。

そのときから、ソフトウェア技術者集団としてのTeam NINJAの本当のブランディングが始まりました。

——社外的には『DOA2』からだけど、開発のスタンス、哲学は初代『DOA』からだったんですね。

板垣 そうですね。スタッフもほとんど替わってませんし、Team NINJAがいつできたかというと、『DOA』からということになるでしょう。

(2002年7月15日収録)

板垣伴信 Tomonobu Itagaki : Profile

いたがき とものぶ・テクモ株式会社常務執行役員/Team NINJA部長。1992年にテクモに入社。プログラマーを経て、『DEAD OR ALIVE』シリーズ、『NINJA GAIDEN』などをプロデュースする。

兄さん……
もうすぐだよ

DEAD OR ALIVE 1

1996年、『DEAD OR ALIVE』シリーズが産声を上げた。魅力的に描かれたキャラクター、デンジャーゾーンという新しい演出、そして3すくみと呼ばれる画期的なシステムが生み出された作品だ。ここでは初代アーケード版『DEAD OR ALIVE』から、家庭用に移植されたセガサターン版、あやね、バースという人気キャラクターが追加されたプレイステーション版に焦点を絞る。8年という時間の流れを感じてほしい。

1996

2Dライクなキャラ描画は、当時の3D対戦格闘としては異色。キャラの魅力を重視したのである。

PRODUCTS INFORMATION

DEAD OR ALIVE 1 Series

すべては1996年に始まった

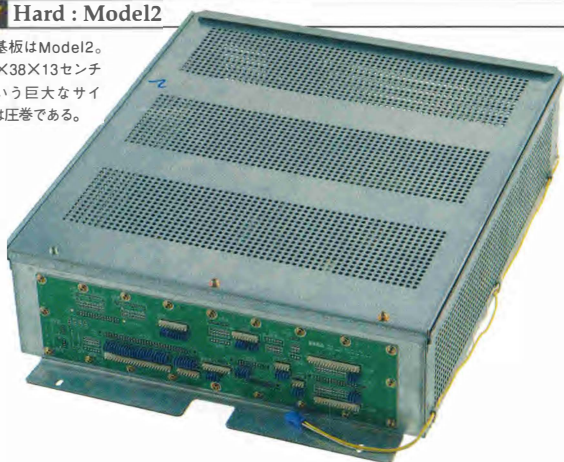
1996年、アーケードに新しいゲームが登場した。人々の脳裏に深く刻まれたそれは、セガサターン、プレイステーションにも移植されることとなった。『DOA』の始まりである。

Arcade版 DEAD OR ALIVE 1

1996年10月、アーケードに『DEAD OR ALIVE』がリリースされた。使用された基板はセガのModel2。当時、セガの最新基板はModel3だったので、型落ち基板と言ってもいいだろう。しかし、まるでアニメのようなキャラクターの描画やデンジャーゾーンの派手な爆発エフェクト、さらには女性キャラクターの、重力を無視するがごとく揺れる胸など、プレイヤーの興味を引く要素が詰まっていたのである。売上的には成功だったとは言えない初代『DEAD OR ALIVE』だが、記録よりも記憶に残るゲームとして、プレイヤーの脳裏に刻まれた。

コスチュームの多さがひとつの売りである本シリーズだが、初代では3つのコスチュームと、それほどの量ではない。隠し要素も少なく、ボスキャラクターの雷道が使えるわけでもなく、ステージすべてがデンジャーゾーンになるバーストモード程度（これも基板上での設定が必要だった）しか用意されなかった。

Hard : Model2

➡基板はModel2。44×38×13センチという巨大なサイズは圧巻である。

Instruction Board

⬆筐体上部には、キャラクターが集合したポスターが入れられた。

⬆裏面には、それぞれのキャラクターの技表が配置されている。

Instruction Card

⬅コントロールパネル前面には、操作説明が入る。掴みが大きいのがポイントか?

➡キャラクターの代表的な技が書かれているカードも存在する。

SEGA SATURN 版 DEAD OR ALIVE 1

アーケード版の稼働から1年。1997年10月9日にセガサターン版『DEAD OR ALIVE』が発売された。基本的なゲームシステムはアーケード版と変わらなかったが、たとえばかすみの技体系で、アーケード版には連天襲（PPP➡K）や連・旋（PPP➡P）などの技が存在したが、セガサターン版では連光弾（PP➡P）からつながる技としてリニューアルされているなど、変更点が多かった。

また特殊行動技が追加されたのも本作からである。ゲームモードは、アーケード、バーサス、タイムアタック、サバイバル、組み手、トレーニングの6項目が存在する。

コスチュームは大幅に増やされ、女性キャラには9種（ティナのみ7着）、男性キャラには5種（雷道は2着）が用意された。このほかにも、隠しステージやエクストラコンフィグなど、隠し要素が満載されている。

Instruction Book

⬆1ページ目の見開きにはストーリーとかすみの姿が。貴重なカットである。

Package

⬆黒を基調としたパッケージ。初回限定版はハードケース付きだった。

Label

⬋オープニングムービーの、裸のかすみがメインに据えられている。

Playstation 版 DEAD OR ALIVE 1

セガサターン版発売からおよそ半年後の1998年3月12日に、プレイステーション版が発売された。移植作ではあるが、前2作と決定的に違うのはリングアウトがないこと、追加要素として、バース、あやねの2キャラクターが登場することである。かすみの妹であるあやねの追加は、『D●A』シリーズの特徴でもあるストーリーの深みを、さらに増すことになった。既存キャラクターは、多少コマンド変更などがあったが、基本的にはセガサターン版が踏襲されていた。

そのほか、ゲームモードにチームバトルが、隠し要素としてはCG GALLERYが追加された。コスチュームは男性キャラの5種類は変わらないが、女性キャラには14着と大幅にパワーアップ。しかし、すべてを獲得するには、セットタイム、セット数など一定の条件を満たさなければならなかった。

Instruction Book

⬆基本的な内容はセガサターン版と変わらないが、あやねの追加により、キャラ相関図が大きく変化。

Package

⬆セガサターン版の黒に対して、白が基調色に選ばれた。

Label

⬋CD-ROMをパソコンで起動するとボーナストラックが登場する。

3D格闘全盛の1996年、Team NINJAがスタートラインに立つ！

淘汰と円熟の末、セガ・ナムコの2社に収斂したかに見えた'96年の3D格闘界。そこへ突如舞い降りるは、新進気鋭のテクモ開発チーム・Team NINJA。初作『DOA』で2強へ挑む！

破られる常識！ホールドの導入

記念すべきTeam NINJAの船出となった『DEAD OR ALIVE』(以下『DOA』)は、セガの3DCGボード・Model2で制作された、テクモ初の3D格闘ゲームである。テクモのアーケード作品は、それまでスポーツ、アクション、クイズなどが主要ジャンルであり、"少数精鋭のチームが独立して3D格闘ゲームを作った"という事実自体に大きな話題性があったことを記憶している。ただし、当然実績はまだないわけで、大多数のプレイヤーに熱狂とともに受け入れられ、センセーショナルなデビューを果たす、などということもまたなかった。

開発中は1年近くにわたって、制作途上の画面写真やシステム情報が専門誌で報じられていたが、そのあいだにセガの3DCGボードはModel3へ移行、第1弾の『バーチャファイター3』が発表される。この影響で、期せずして本作のインパクトと注目度が少なからず薄れてしまった感がある。

そして、ついに『DOA』が発売される。攻守の切り替えが速いゲーム展開と、高位で安定するパワーバランスはそれまでの常識を覆すもので、熱狂的な対戦ファン層がじわじわと拡大していった。画期的かつ本作を特徴づけていたシステムは、打撃と投げに加わる三位一体の"ホールド"。ガードに相当する恒常的な防御手段を当て身技としたことで、闘いはよりスリリングでアグレッシブなものに変わる。ホールドは、割り込み性能は打撃より優秀で、ガードよりリターンが高い。その代わり、不発に終わったときのスキは長いという代物だ。もちろん、レバーで行う通常のガードも存在するため、従来の丁寧な技のキャッチボールを重視したスタイルで闘うこともできる。

ちなみに、アーケード版のみに限っていえば、『DOA』は大ヒット作とは言い難い。やはり、2強を差し置いて対戦ツールに『DOA』を選ぶプレイヤーは少数だったのだ。しかし、好きなプレイヤーにはとことん愛されるタイトルであり、コンシューマー機や続編への布石、およびTeam NINJAの3DCG技術の基盤として非常に重要なタイトルであったことは、現在を見れば一目瞭然だ。アーケードシーンを一色に塗り替えることはできなかったが、その高い技術力と映像表現には注目していたファンも多かった。それが証明されるのは翌年のコンシューマー版、および3年後にリリースされる『DOA2』である。

デンジャーゾーンが生み出す攻防

打撃・投げ・ホールドという独自の3すくみ。これ以外にもうひとつ、『DOA』は他に類を見ないシステムを有していた。それが"デンジャーゾーン"と呼ばれる爆発フロアと、これに絡んだ戦略だ。通常、ダウンを奪われると、着地後は地面に倒れたダウン状態になるが、デンジャーゾーンに落下した場合は爆発ダメージを受け、なおかつ受け身を取らない限り再び浮いてしまうのだ。そのため、受け身しにくい打ち下ろし系の技を当てたり、コンボ時に着地のタイミングをずらしたりといった、地形に関する戦略も生まれた。なお、死闘の舞台となるリングは正方形で、中央を除く外郭一帯の地面はデンジャーゾーンとなっている。そこをまたぎ超えれば場外負けとなるが、リング自体が非常に広いため、場外で勝負がつくことは稀だった。

『DOA』が提示する3すくみの均一化

3つの手がそれぞれ食い合うように優劣が存在する、じゃんけんのような"3すくみ"という関係。優劣の度合いに差こそあれど、3D対戦格闘ゲームにはもとからあった概念だ。ただし、他作品と『DOA』の3すくみには決定的な違いがある。ガードとホールドの違いは何なのか!?

従来の3すくみ

従来は打撃・投げ・ガードの3すくみ。ガードは状態が合えば、ほとんどの打撃と投げを回避可能。ガードとは、技を出していないときは常にしておく基本体勢である。

『DOA』の3すくみ

『DOA』のホールドは、打撃、投げと相応のリスクがあり、その代わりにリターンも高い。すなわちプレイヤーが能動的に、攻防に使用する"手"のひとつである。

ホールドの種類

『DOA』のホールドは上・中段と下段の2種類が基本。オフェンシブホールドは成功すると投げへ派生する、投げ技との中間的な攻撃手段。続編の『DOA++』以降、ホールドのバリエーションはさらに増加していく。

上・中段ホールド

上段攻撃と中段攻撃を取れる。わずかなダメージを与えて有利な状態で仕切りなおすタイプと、ダメージを与えず大幅な有利時間を得られるタイプのふたつがある。

←もっとも使用頻度の高いホールドがこれだ。

下段ホールド

しゃがみ＋Hボタンで出せる、下段攻撃を取れるホールド。上・中段ホールドと同じく2タイプに分類される。後者は高ダメージの追撃が確定する場合が少なくない。

←スキの大きい下段技にはガード後も反撃を。

オフェンシブホールド

ゆっくり前進しながら、立ち状態の相手に投げを仕掛ける。打撃の出かかりを吸い込めるのが最大の利点で、よろけ後などにも有効。回避手段はしゃがみか投げが基本。

←ホールド対策も兼ねた優秀な攻撃手段。

一撃の痛みが重視されるゲーム性

根幹をなすシステムが変わればバトルの構図も変わる。ホールドが存在するゆえに、『D●A』の闘いはほかの3D格闘ゲームとは似て非なる一面を持っている。一見同じ感覚、しかし、明らかに高揚感と緊張感を感じる場面が違う。その違和感の正体は、ホールドによる"割り込み"だ。技ヒット後、またはガード後におけるフレームの優劣は、攻守どちらの行動を取るべきかを判断する材料として、重要かつ基本的なものである。しかし、ホールドによってこの不文律が一部崩壊しており、"いつもの感覚"が通用せず、結果混乱するのだ。

たとえば上、中、下段に振り分ける2択（3択）となっているコンビネーションを多数有するキャラがいたとしても、『DOA』では決して強いとは限らない。いとも簡単にホールドで返されてしまうため、連繋のつなぎのスピードや、合計段数などは強さにはさして影響しない。3D格闘ゲームには、"基本技の遅いキャラは弱キャラ"という傾向があるが、これも『DOA』には当てはまらない。こうした重量級キャラは立ちパンチなどの打ち合いには勝てずとも、なすすべなく防戦一方でストレスを感じることも圧倒的に少ない。むしろ、浮きが低い点が非常に大きなメリットとして優位ですらある。

初段から最後まで連続ヒットするような連繋や、ヒット状況によらず浮きが発生する出の早い単発技などは、もちろん普遍的に有効だが、そんな技はそうあるものではない。『D●A』では、出の早さやスキの小ささ、連繋の豊富さはさして重要ではない。それよりも、ヒット時のリターンが大きい技、すなわち浮かせ技やダメージの高い単発技が最重要だ。さらに言えば、発生のタイミングが大きく異なる、複数の本命技があることが望ましい。

コンシューマー版で本格ブレイク

冒頭でも述べたように、『DOA』のアーケード版は一部で熱狂的なファン層を獲得しながらも、全国的に広く対戦プレイが行われたタイトルではなかった。しかし、魅力的なキャラクターに美しい背景、リアルな技モーション、デンジャーゾーンの派手な演出など、『DOA』の高いトータルバランスとポテンシャルに注目していたプレイヤーは決して少なくなかったようだ。このことを裏付ける形で、のちに発売された家庭用ハード版2種は大ヒット、多くのプレイヤーに受け入れられた。練習用モードの充実や、クリアーするたびに開放される膨大なコスチュームが話題を呼び、2本のコンシューマー版で、一躍『DOA』は誰もが知るメジャータイトルに成長を遂げたのだ。

この時点で、ある程度シリーズの方向性は定まっていたのかもしれない。ストイックで求道的な真剣勝負を行うためのツールというだけではなく、興奮と高揚を重視した多角的な楽しさを提示する。『DOA2』以降のサバイバル、タッグバトル、バトルRECなどの新モードや、各勢力の視点から語られる奥深いストーリーを見ればこれは明らかだ。キャラクターやコスチュームなどビジュアルばかりに目が行きがちだが、入力レスポンスや技ヒット時の爽快感など、五感に訴えかけるゲームの根幹がしっかり作られていることも、『DOA』の魅力を強力にバックアップしていることを忘れてはならない。

『DOA』における"強キャラ"の概念

3D格闘ゲームにおいて、強いキャラクターにはある程度共通項がある。基本技が速い。浮かせ技が強い。空中コンボが強力。連繋が多彩……もちろん『DOA』でも該当する部分は多いが、ホールドが存在するために、スピードと手数に関しては、強さを測るバロメーターにはならない。

⬅あるときは逆転への布石となり、あるときは大きなスキを作ってしまうホールドは諸刃の剣。これが常識を変えた。

"壊れた技"が許される土壌

ヒット後の見返りが非常に大きい技や極端にスキが小さい技など、ほかの3D格闘ゲームなら"強すぎ"と一喝されそうな高性能技も、『DOA』にはごく自然に存在する。これもひとえにホールドの影響であり、その重要性がさらに増す『DOA++』以降はこの傾向がさらに顕著になる。

⬆出が早くスキが小さいだけの技はけん制向きだが、本作ではメリット薄。

⬇クセは強くてもコンボ始動技になるなど、長短がハッキリした技が重要。

オリジナル要素満載のSS版、PS版

家庭用ハード版で追加された新要素のなかで、もっとも規模の大きなものはコスチュームだ。数、バリエーションともにそれまででは考えられないほどのボリュームで、ユーザーの収集欲とプレイ意欲を掻き立てた。プレイステーション版では隠しキャラとしてバースとあやねの2キャラが追加されている。

⬆トレーニングモードは、最大ダメージコンボの研究に至れり尽せり。

INTERVIEW

すべてが挑戦だった処女作……Team NINJAの新たなる提案とは？

初代『DEAD OR ALIVE』がアーケードで稼働したのは1996年のこと。当時格闘ゲームで何のブランドも持たないテクモがこのジャンルに挑むのは、まさに大きな賭けだっただろう。当時の状況をTeam NINJAリーダー、板垣氏に振り返ってもらった。

キャラへのこだわりが生み出した存在感

——『D●A』ではセガのModel2※1を使用したわけですが、初めての基板ということで大変だったのではないでしょうか？

板垣　いや、動かすこと自体は簡単でしたよ。僕たちは3次元CGをずっと研究していたチームだったから、CGゲームを作るための論理はわかっていました。それらの論理がModel2上では、どういう形で実装されているのかをひとつひとつ検分していくという作業でしたね。だから、実際あっという間に動きました。基板の仕様書もわかりやすかったし、あまり苦労した覚えはありません。それでもブラックボックス的な部分は確かにありました。シェーディング※2計算などは、うまく簡略化して実装されていたのがおもしろかったですね。陰影のかかりかたを、光の論理無視で波形調整できるんですよ。

——基板の研究から始めて、開発期間はどれくらいだったんですか？

板垣　95年の6月くらいからおよそ1年半くらいです。最初は私を含めて3人だけで開発してました。初めてだからこそ、やれることは全部やってみたかった。いまの格闘ゲームにはないものを作ろうと思って、いろいろ考えました。たとえば川や崖などで追いつめられるシチュエーションを作りたいとか、鳥を1000羽飛ばしたいとか、ポリゴン数無視の企画ばっかり出てきて……。いずれも『D●A3』でようやく実現したアイデアですよね（笑）※3。

僕自身ボードウォーゲームが好きだったから、平地より泥濘地だと移動コストやペナルティがかかる、みたいなのは好きなんですよ。でも、水や煙などきれいなCGを使った形での地形効果は、パワーの問題から実現できなかった。そこでModel2で実現できる"爆発"という要素で、地形効果を表現したんですよ。それがデンジャーゾーンです。

——当時はほかの3D対戦格闘ゲームを見て、比較、研究したんですか？

板垣　しましたよ。僕自身、格闘ゲームはまったくの門外漢でしたから。2D格闘を少し遊んだことがあるくらいで、3D格闘は見たことはあるけど、遊んだことがなかった。だからまず格闘ゲームというものを勉強しなきゃならないと思ったんですが、ちょっと無理かなと。だって全部を自分でやってる時間はなかったですから。会社でいちばん格闘ゲームが好きなヤツを引っ張ってきて、自分の右腕にしましたよ。

どうして3D格闘ゲームは遊ばなかったかというと、当時の3Dキャラはどれも好みじゃなかった。キャラといえば『サムライスピリッツ』※4は好きでしたね。ナコルル、かわいいですよね（笑）。ゲームの勝ち負けのまえに、ゲームに触ってみたいと思わせる絵柄があるじゃないですか。『DOA』にはそういう魅力を持たせたいと思っていました。このModel2のパワーでは単純にリアルを求める方向では勝てない。また自分の好みとしても単純に写実性を高めるものでなく、少しファンタジックなものを作りたかったんです。

『DOA』を開発した中で、いまでも覚えている最後の重要な判断は、キャラクターのシェーディングをなくしたことです。Model2にはフラットシェーディングしか実装されていませんから、陰影付けするとどうしてもポリポリするわけです。エッジだけでなく、全体的にポリゴンの稜線が目で見てわかるんですね。でも僕はかすみの顔に線が出るのが絶対に嫌だった。そこでさっきも言ったシェーディングの波形を調整して、少しずつ陰影を甘くしていきました。でも、どれだけ甘くしても顔の線が消えない。ずいぶん調整して、ようやく納得がいくものができたんですが、波形を見ると陰影付けがゼロ（笑）。これじゃあ3Dじゃないと、スタッフから反対意見もあったんですけど、そこは押し切りましたね。

とにかく派手に！シビアな環境ゆえの選択

——当時板垣さんは、入社してどれくらい経ったころだったんですか？

板垣　2、3年目ですか。マスターアップを2、3本経

注1　Model2

セガのゲーム基板。32bit RISC CPUを積み、3DCG表現に適している。秒間30万ポリゴンの表示が可能だった。Model2では数多くのゲームが開発されたが、セガの代表ゲームは『バーチャファイター2』（1994年）など。当時セガから他メーカーへの基板貸与が行われ、テクモのほか複数メーカーがModel2でゲームを発売した。

注2　シェーディング

ポリゴン面に対する陰影付けのこと。Model2は、フラットシェーディングと呼ばれる簡易なものを実装。これはポリゴン面に対し、均一にしか輝度を設定できず、ポリゴンの境界線が目立つものだった。

注3　ようやく実現したアイデア

『DEAD OR ALIVE3』では、背景に川が流れ、そこで打撃を食らうとスリップするなど、さまざまな地形効果が組み込まれた。1000羽の鳥はビーチ面で実現。このほかデモ画面ではあやねのまわりを数千の蝶が羽ばたくという演出がなされている。

⬅あやねのオープニングでは数多の蝶が飛び交っている。

「『DEAD OR ALIVE』を見てもらうために、迷ったら派手にという方向性で作りました。」

験して業務用アメフトゲーム※5を自分で1本作ったあとです。まあそのゲームは大失敗でしたが(笑)。

アーケードってやはりシビアですよ。だから僕はアーケードの開発が経験できて本当によかったと思います。1分1秒という時間を大事にして、そこにおもしろさを凝縮しなければならない。プレイしてる時間、一時たりともダルイ演出なんか入れられない。ボタンを押したときのレスポンス、ウインドーの消えかたひとつとっても気持ちよくなければいけないんですから。

『DOA』では、その点は納得いくレベルまで作れませんでしたね。レスポンススピードを上げるには技術が必要で、当時はまだそこまでの技術はなかったんです。パンチひとつが気持ちよく出ないんですよ。ボタンを押したのと同時にヒット音がするくらいに仕上げたかったけど、無理やりそうしてもきれいに仕上がらない。パンチなんか数十回は作り直したんですが、それでも納得のいくものにはならなかった。

——『DOA』はTeam NINJAの最初の仕事として大きな経験だったと？

板垣　開発が終わったときは仕事としての達成感と、時間と経験のなさから生じる不満とが入り交じっていました。いちばん不満だったのがモーションで、開発中にこのやりかたではダメだと気がついたんだけど、それまで作ってきたものをすべて作り直すと調整に膨大な時間がかかってしまう。発売を遅らせるわけにはいかなかったので、やむなくそれまでの方式でまとめざるを得なかった。家庭用移植の際に絶対に全部作り変えるぞと決意しましたね。

業務用『DOA』ですが、そんな感じで無事発売にいたったわけですが、結果として人気が出てうれしかったですよ。お客さんがニコニコしながら遊んでくれるっていうのはホントにうれしいですね。反省が生きたというか、件のアメフトゲームはやってもらう以前に、見てももらえませんでしたから。それは見ないという意志があるわけでなく、気がついていないんだろうなって。やはり画面の派手さ、アイキャッチがないんだろうなって。だから『DOA』ではとにかく派手に、迷ったら派手にという方向性で作りました。胸が揺れるのもそういう考えからですよ。人に楽しんでもらわなくちゃしょうがない。とくに業務用は見てもらってやってもらわなければ意味がないですから。

——当時、人気はありましたがインカム（売上）はどうでしたか？

板垣　高インカムは長くは続きませんでした。僕らにしても納得いかない部分も多々ありましたし、反省点が多かった。それでもたくさんの世界中の人に遊んでもらって、その反応でいろいろ勉強させてもらって。つぎにつなげる大きなステップになりました。僕らのスタート点ですよね、『DOA』は。

——板垣さんにとってアーケード版『DOA』ってどんな存在なんですか？

板垣　挑戦ですよね。自分に対してもそうだし、ライバルゲームに対する挑戦。ひとつのものを仕上げるという挑戦。挑戦の固まりみたいなものだったと思います。

2002年10月7日収録

注4 『サムライスピリッツ』

1993年、SNKから発売された2D武器格闘ゲーム。柳生十兵衛や服部半蔵が登場する、戦国時代の剣客をテーマとしたものである。文中のナコルルとは、独特のアイヌ衣装を身につけて闘う美少女剣士のこと。

注5 業務用アメフトゲーム

板垣氏が初めてディレクションをしたアメリカンフットボールゲーム。タイトルは『フットボール・ファイター』。ロケテストが行われたが、けっきょく発売には至らなかった。幻のゲームである。

INTERVIEW

初めての家庭用ハードへの移植
やり残したことに対するけじめ

アーケード版『DEAD OR ALIVE』の稼働から1年。1997年10月にセガサターン版『DOA』が発売。さらに遅れること半年、プレイステーション版も登場した。マシンスペックの劣る家庭用機だが、いったいどのようにして移植が行われたのだろうか？

届かなかった初代アーケード版 すべてを作り直したサターン版

――アーケード版『DOA』は成功とは言えなかった、とのことですが。

板垣　アーケード版は足りなかった、届かなかったという感じですね。いま作っている『DOAX』なんかは、企画書で考えていた以上のものができようとしているんですが、アーケード版『DOA』は自分たちで作ろうと決めていたレベルまで届かなかった。

だからサターン用は足りなかったところをキャッチアップして、さらにアーケード版で届かなかった部分を実現したかった。移植の際の仕事はすごく増えましたよね。モーションも全部作り直して、システムも作り直したから。

――Model2よりスペックの低いサターンでの開発って大変だったんですか？

板垣　超大変でしたね。僕がサターン版に着手するまえに、サターンの基礎研究をするチームがいて、そのころは1キャラクターに対して300ポリゴン程度しか出てなかったんですよ。でも300ポリゴンじゃ『DOA』にならないから、それを550ポリゴンくらいまで引き上げるための苦労がありました。

サターンって、CPUをふたつ積んで64ビット級だっけ（笑）[※1]。それにDSP[※2]がひとつついて、それをコプロセッサ[※3]にしていたんです。その3つのCPUを使ってなんとか満足いくレベルまで持っていきましたね。

――確かに当時、サターンとしては特出したグラフィックでしたよね。

板垣　サターン版『バーチャファイター2』[※4]というすばらしいゲームがあったからですね。この機械ではこれだけすばらしいゲームができるんだってわかっていましたから。じゃあこれ以上のものを作ればいいんだって目安がありましたよね。で、『バーチャファイター2』はコプロを使っていないということだったので、僕らはコプロを使って、あれ以上のものを作ろうって。そういう目安があるといいですよね。当時はセガの胸を借りるつもりでしたし。SEGA-AM2の鈴木裕さん[※5]にプロモーションを協力していただいたりして、ありがたかったですよ。

――セールス的には成功だったんですか？

板垣　15万とか、そんなものだったのではないでしょうか？　当時プレイステーションが主流でしたからね。僕はサターンのほうが好きでしたが。

主流といえば、よく「なんでXbox向けにゲーム出すの？」って聞かれるんですが、こっちが「なんで？」って聞きたいですよ。「なんでそんなにハードの普及率にこだわるの？」とね。「あなたはゲームを作りたいんじゃないの？」と聞いてみたい。こないだも東京ゲームショウで『DOAX』を見て「これはもったいないよね、絶対プレイステーション2向きだよ」と言った業界人がいるんだけど、さすがにあきれました（笑）。僕はお金儲けだけ考えるなら、（ゲームじゃなく）ほかのことやってますよ。でもゲームを作るんだったら、愛せるマシンっていうことがすごい大事なんです。

サターンは、愛せたからこそ機械を舐めるように解析して作りました。スカートをひらひらさせたけど、あれができたときは衝撃的でしたよ。サターン版がいちばん好きなソフトのひとつです。フットボールもの、業務用初代と失敗を続けてきて、自分の中で成功した初めてのソフトですから。

――サターン版からコスチュームが増えましたよね、かなりの数でした[※6]。

板垣　エンディングムービーが欲しいっていう要望が多くて、でもそこまでやっている余裕がないから、その代わりにクリアーする喜びをつけなくちゃいけないなってところから出てきたアイデアなんですよ。最初の狙いはそこだったんですけど、だんだん悪ノリしはじめて（笑）。これがあるんだったら、これもあっていいんじゃないのかって！　悪ノリした結果できあがったのが、プレイステーション版の『DOA』なんですよ。

開発者としての苦悩 それでもファンのために！

――サターン版が出て半年しないうちにプレイス

注1）サターンって、CPU～
セガの家庭用ゲーム機。メインCPUに32bit CPUであるSH-2をふたつ積んだことから、"64ビット級"とキャッチコピーがつけられた。公称毎秒30万ポリゴンとされ、スペックだけ見るとModel2と同等だが、実質的な性能差は大きい。

注2）DSP
Digital Signal Processorの略。転送レートの高いデータの流れをリアルタイムで処理するために開発されたデバイス。

注3）コプロセッサ
浮動小数点演算ユニットのこと。CPUがグラフィックを処理する際、大量の浮動小数点演算が生ずるが、専用プロセッサを搭載することで、それを軽減する役割を持つ。

注4）サターン版『バーチャファイター2』
セガから発売された3D対戦格闘ゲーム。1995年12月発売。セガサターンで唯一の100万本発売を達成したソフトである。

「メモリが足りなかったから サウンドのチーフに言いました。 "お前のところはいいから" とね。」

テーション版が発売されましたね。

板垣　プレイステーション版はサターン版の開発中から並行で開発していたんだけど、僕の心はだんだんプレイステーションから離れていってしまった。マシンの設計が嫌だったんですよね。サターンはアーキテクチャ※7とパワーのバランスがうまい線でまとめてあった。プレイステーションはバランスがいいという人が多かったけど、あのアーキテクチャを採るにはパワーとリソースが足りなさすぎだと思いましたよ。だから本格的な3Dのリングというものを持った格闘ゲームを作ろうとするとテクスチャーなしとか秒間30フレームとか、グラフィックを何か犠牲にしないと動かないということになる。

でも僕は秒間60フレームでリングがないと嫌だった。サターン版は1回の設計で、設計どおりにすんなり組みあがったけど、プレイステーション版は3回くらい設計し直しました。作っていっても2Dゲームにしかならない。でもなんとか3Dのテイストを持つゲームにしなくちゃいけなかったから苦労しました。

――プレイステーション版ではキャラクターが増えましたよね。バースとあやねが。

板垣　それも自分の思う形で作れなかったからです。自分の思うもの＝お客さんが満足するものだとは思わないけど、自分の思う形じゃないものが満足してもらえるとは信じられない。自分の芸風を外してお客を取っても、なんの自信にもつながらないじゃないですか。

その点、プレイステーション版って僕の芸風ではなかった。僕の芸風では動かない機械だから、しからば新しい要素を入れないとサターン版よりダメになってしまう。でもプレイヤーの期待には応えたいから新キャラを増やしたり、コスチュームを増やす※8という数の論理、ゲーム自体のメカニズムじゃなく数の論理でサービスしてあげなくちゃいけなかったんです。

――数というのは、ゲームとしてのおもしろさとはちょっと違った部分ですよね。

板垣　『DOA』にはもともと地形効果を入れたいって考えが根底にあって、ふつうのリングの外にデンジャーゾーンがあって、その外にはもっと危ないリングアウトがあるっていうのが、ゲームのメカニズムのベースだから。プレイステーション版でリングアウトを作れないってことになって、それはもはや『DOA』ではなくなってしまったんですよ。

――移植がそんなにきつかったとは！

板垣　大変でしたよ。まずはメモリが足りない。あと演算精度が粗い。粗いから根底から汚くなってしまうんです。その点サターンはメモリもCPUパワーも必要十分だった。とくにメモリが有効活用できたのはDSPの貢献が大きいです。実際に使うデータを圧縮して持っておき、DSP（コプロ）でリアルタイムに解凍させながらデータを使うという形を採ったのでメモリ効率がよかったんですね。だからワークステーションで作ったモーションを、ほぼそのままの波形で動かすことができました。

プレイステーションはとてもじゃないけど、メインCPUでゲームアプリを動かしながら圧縮伸張なんてできないですから。生データで入れない限り、きれいな波形が出ない。きれいに出すには何倍ものメモリが必要になってしまう。でもそんなメモリは積んでいないから、データの精度を落とさざるを得ない。

アーケード版を作り終えて、家庭用でやりたかったことは、アーケード版でやり残した美しいモーションを作り上げることだったから、そこでの苦悩はありましたよ。メモリがないのはわかった。でもなんとかしなくちゃいけない。どうしましょうかって話になって、サウンドのチーフにいいました。「今回お前のところはいいから」とね。サンプリングレート※9を下げて、サウンドメモリをモーションの保管庫に使うと。もちろんサンプリングレートをそのままにして、モーションがガタガタにするという選択もあったんだけど、それは嫌だった。それでやっとこサターン引く1くらいのモーションになったんですよ。だからプレイステーション版をほめられると、僕としては困ってしまうんですよね（笑）。

2002年11月13日収録

注5　SEGA-AM2の鈴木裕さん

言わずとしれたゲーム開発者の代表的存在。『アウトラン』や『バーチャファイター』シリーズ、『シェンムー』を世に送り出す。現在はセガのR&D クリエイティブ オフィサーを務める。サターン版『DOA』発売プロモーションの一環として、ゲーム雑誌で対談が行われた。

注6　コスチュームが増え

アーケード版では、コスチューム数は全キャラクター3つで固定。サターン版では女性キャラが7～9種類、男性キャラには5種類のコスチュームが用意された。

注7　アーキテクチャ

構成、構造を意味する言葉。ハードの基本思想や実際の仕様を表す際、用いられる。

注8　コスチュームを増やす

プレイステーション版『DOA』では、セガサターン版よりさらにコスチュームが追加された。男性キャラは5種類（雷道は3つ）と少な目だが、女性キャラには14種類ものコスチュームが登場した。

注9　サンプリングレート

音楽などをデータ化する際の基準となる周波数のこと。サンプリングレートが高いほど、原音に近い音での再生が可能になる。

GALLERY 01

8年を経過してなお衰えぬ魅力溢れるキャラクター

いまとなってはキャラクターの肌やコスチュームの質感などの表現に見るべきところはない。しかし驚くべきは、彼、彼女たちの全体イメージだ。いま見てもかすみはかすみであり、ほかのキャラにしても然りである。ぶれない軸、それが『DEAD OR ALIVE』シリーズを貫いているのがわかる。

1

2

本項で紹介しているイラストは、1、5、9、12を除いてアーケード版『DEAD OR ALIVE』でキャラクターイラストとして使用されたもの。1、5、12はコンシューマ版のパッケージ兼取扱説明書で、目周辺のみがトリミングされたものの全体像となる。9のバースは、プレイステーション版『DEAD OR ALIVE』のキャラクター追加の際、新たに描き起こされたものだ。

6
7
8
9

10
11
12

平成7年(1995年)6月23日、『DEAD OR ALIVE』が、その鼓動を始めた

ここに1冊のファイルがある。幾人ものスタッフに何度となく開けられただろうファイルは、折り返しがボロボロに擦り切れている。その表紙には"忍者格闘 企画書"とつけられているが、これは一体……。

ファイルの1枚目を見ると、ヘッダーには平成7年6月23日、書類記入者の名前にはおなじみの名が記されている。平成7年、西暦で言えば1995年のこと。アーケードで『DEAD OR ALIVE 1』が発売、稼働するおよそ1年半まえのものだ。記入者は、いまやTeam NINJAリーダーとして活躍、『DEAD OR ALIVE』シリーズを統括する板垣伴信氏。ページをめくっていくと……。そう、『DEAD OR ALIVE』の基となったゲーム、それが忍者格闘だったのである。

今回、本書を制作するにあたり、何年ものあいだ、板垣氏の机の奥底に眠っていた当初の企画書をお貸しいただいた。『DOA』の原点を、ここに紹介しよう。

平成７年６月２３日

企画書

タイトル：忍者格闘（仮題）

商品開発部　板垣　伴信

1

1．セールスポイント

○４人同時参加可能・対戦ポリゴン格闘

通信接続された筐体４台で、最大４人が同時参加できる対戦格闘ゲームです。
１人から４人でプレイ可能で、「全員が敵同士のバトルロイヤル」がたのしめます各々のプレイヤのモニタには、各々のプレイヤが最もプレイしやすい視点の３Ｄポリゴン画面が写し出されます。

○多人数参加ゲームならではの駆け引き

４人同時参加とすることにより、従来の対戦格闘ゲームには存在しなかった「第３者に対する隙」「裏切り」「仲間意識」などの、まったく新しい駆け引きが生まれます。
また、プレイヤー同士のお互いの技を組み合せることによって、協力攻撃が可能です。

○実況中継システム

第５のモニタを用意し、戦いを実況中継します。
派手なカメラアングルからの映像を流し、ゲームを観戦しているギャラリーの、プレイ意欲を煽ります。

2．筐体イメージ画

2

3．ゲーム概要

タイトル　　：
ジャンル　　：　ポリゴン対戦格闘
操作方法　　：　8方向レバー、4ボタン
プレイモード　：　対人戦（最大4人参加可能）、対CPU戦、乱入可能
ターゲット基板　：　MODEL2（SEGA社製）

使用するMODEL2基板の枚数は、最小1枚（1人対3CPU対戦のみ可能）～最大5枚（4人同時参加対戦可能、プラス中継モニタ制御用1枚）使用する事とします。

	バトルロイヤル
1人プレイ	Man 対 CPU 対 CPU 対 CPU
2人プレイ	Man 対 Man 対 CPU 対 CPU
3人プレイ	Man 対 Man 対 Man 対 CPU
4人プレイ	Man 対 Man 対 Man 対 Man

3

忍者格闘に導入する新アイデア

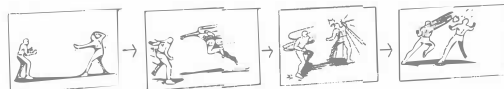
①技同士のマトリクスの奥行きを広げる

3つの攻撃系統は、いわばジャンケン的な関係を持っています。つまり、
「投げをねらっている奴は殴れる」
「殴ろうとしてくる奴は、吸い取って関節技をキメられる」
「関節技をねらっている奴は投げられる」

4

1が忍者格闘ファイルのトップページ。2、3はゲームの全体仕様のようだ。最初は4人同時での対戦形式を狙っていたというのだからおもしろい。ライブモニターは『バーチャレーシング』（セガ）で実装済みのアイデアだが、格闘ゲームとしては革新的なものと言えるだろう。4、5はゲームシステムの仕様だ。3すくみのアイデアが、関節技という名称ながら初期の段階から考えられていたのがわかる。3次元空間性は『DOA2』のフリーステップで、地形要素の導入は『DOA2』でも取り入れられてはいたが、図のような形で本格的に採用されたのは『DOA3』。初期の思想を数年がかりで実現したのがわかる。5は初期キャラクター案。最初は12キャラクターで考えられていたようだ。

②3次元空間性（臨場感）のアップ

既存のポリゴン対戦格闘は「軸線上の格闘」であり、つまりは2次元の域を出ていません。
「忍者格闘」では、軸に対する横移動を取り入れ、3次元的な絡み合いを楽しめるようにします。
軸移動を取り入れることで、相手の攻撃を防御するにしても、「ガードする」「後退する」「横に避ける」といった新たな選択肢が生まれます。
（コンシューマの「　」に同様の機能があるが、単なる移動になってしまっている。）

③地形要素の導入

「忍者格闘」では、戦いの舞台を単なる「床」だけで終わらせず、壁などの障害物や、川、断崖などの地形要素を取り入れます。
このシステムを新たに導入することで、「断崖を背にしての攻撃」、「障害物上からのジャンプ攻撃」などの新しい戦略性や、「水上での攻防」、「相手を壁にぶつける」といった新たな操作感が生まれてきます。

3

キャラクターリスト

No.	名前	性別	攻撃系統	流派	[illegible]
1	ケンジ	男	バランス系	空手	[illegible]
2	ケリー	男	打撃系	ムエタイ	[illegible]
3	ジャッカル	男	関節系 打撃系	我流	[illegible]
4	T．バース	男	投げ系	プロレス	[illegible]
5	龍　麗華	女	バランス系	中国武術	[illegible]
6	カスミ	女	関節系	忍術	[illegible]
7	ボブ	男	投げ系	空手	[illegible]
8	ルー	男	打撃系	カンフー	[illegible]
9	カラス	男	打撃系	忍術	[illegible]
10	グレーシー	男	バランス系	総合格闘技	[illegible]
11	五右衛門	男	打撃系	棒術	[illegible]
12	M　ハーン	男	投げ系	モンゴル相撲	[illegible]

9

7

9

8

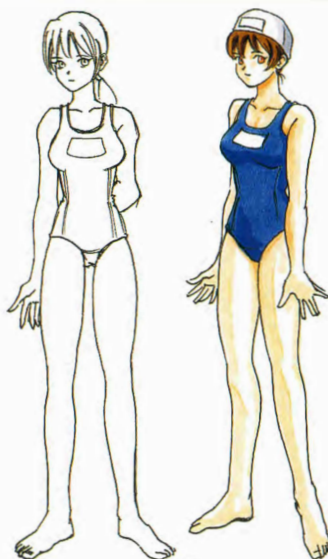
10

7から13は初期のキャラクターイメージ。7のケリーはザックの基となったキャラ。蹴り技だからケリーなのだろうか？ 8はバース。初期から考えられていたキャラだが、『DOA1』ではその座を娘、ティナに譲ることになる（詳細は148ページ）。9はレイファンにも思えるが、板垣氏のお話によれば別キャラになる（146ページ）。中国拳法の女の子を出したいという思いは初期からあったということだろう。10はおなじみ、かすみである。共通点をあげるとするならば、忍装束のデザインだけか。11はブルース・ルーことジャン・リーなのは一目瞭然だ。12のカラスは忍術と言うことでハヤテかハヤブサ。もしハヤブサならば、カムイと名付けられるまえの段階になる。13は没となったモンゴル相撲の使い手、M・ハーン。相撲はシリーズの新キャラクターとしては登場させないとの板垣氏の言葉からすると、貴重な設定原画であることは間違いないだろう。

12

11

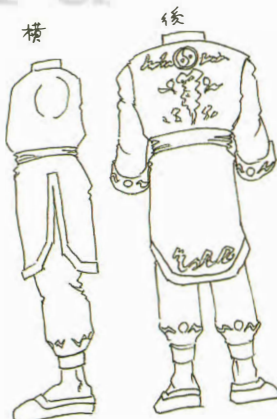
13

『DEAD OR ALIVE』移植時に描かれた、創世記のデザイン

ここで掲載するデザインスケッチはプレイステーション版『DEAD OR ALIVE』制作時のもの。男性は5種類、女性は14種類ものコスチュームが用意されただけあって、多様性が目につく。本作から登場したバース、あやねのスケッチには注目だ。

Kasumi かすみ

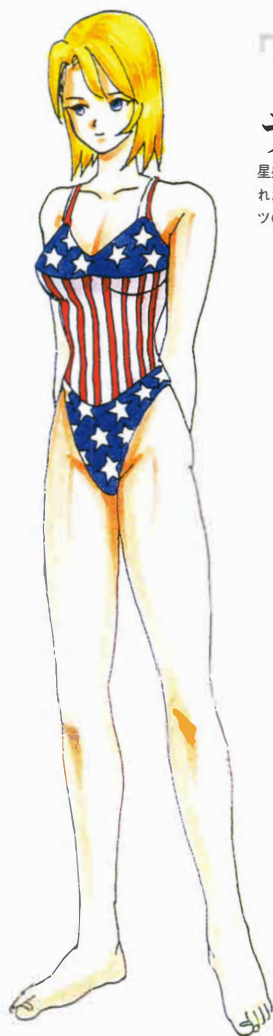
天使かすみはプレイステーション版cos14のもととなったデザイン。スクール水着は、ほぼそのままのデザインで採用されている。黒×赤の忍装束も形を変えて登場している。

Gen Fu ゲン・フー

1Pカラーの原案。アーケード版と比べると裾のデザインに変更があるようだ。弁髪の後ろ姿、背中の刺繍が詳しく描かれている。

Zack ザック

ザックのコスチュームは、アーケード版から変わらず受け継がれている。タンクトップの胸の文字、スニーカーもほぼそのままだ。

Tina
ティナ

星条旗ワンピース水着はcos12として採用されたが、左右非対称が特徴的な黄色いスパッツのものはどうやら不採用となったようだ。

Jann Lee
ジャン・リー

ザック同様、基本的にアーケード版を踏襲。背面の刺繍のほか、手甲および大腿部の龍の刺繍が細かく指定されているのがわかる。

Bass
バース

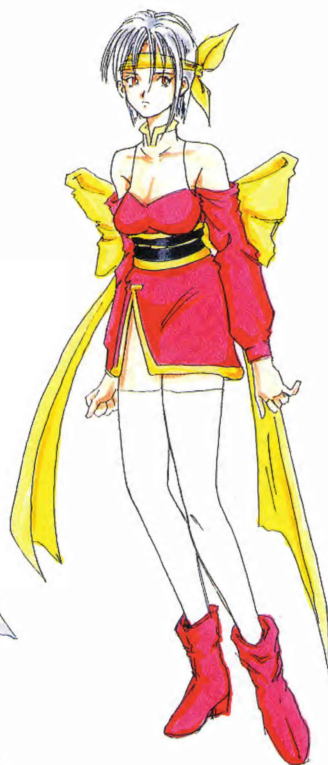
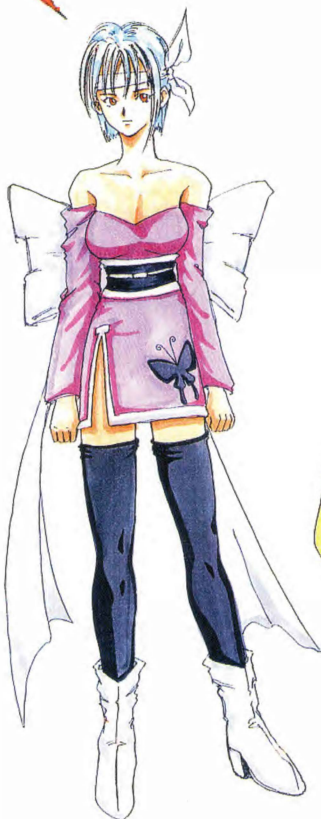
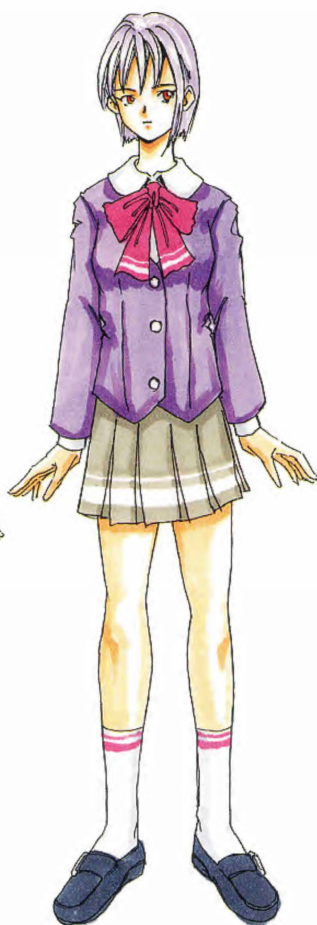
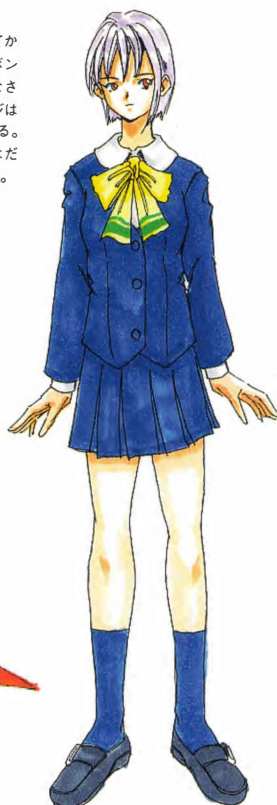
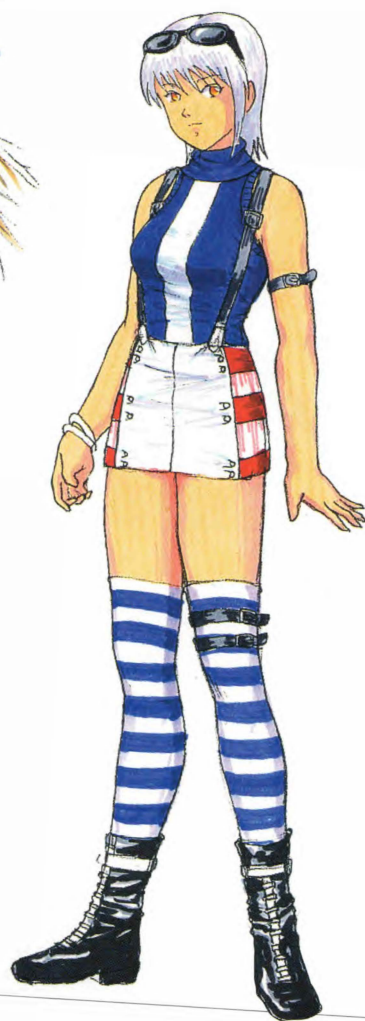
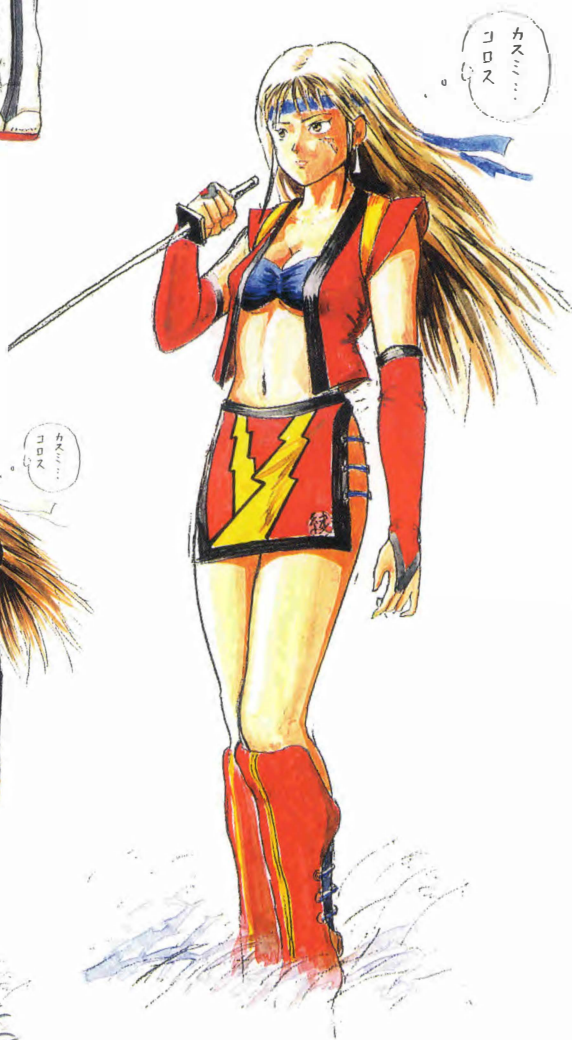
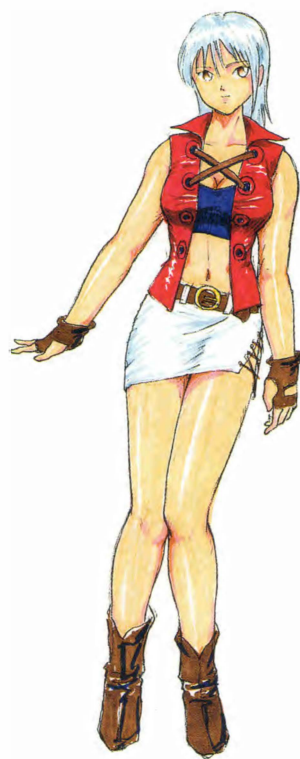
開発初期に描かれたラフスケッチ。前面、バックともにティナが描かれる。最終的にはワイルドなコスチュームが採用された。

Leifang
レイ ファン

小悪魔的なコスチュームは、cos14で登場。これがのちのチャイナボンテージのもとか？ あやねのダークヒロインにも通ずる意匠だ。

Ayane
あやね

24ページはデザインが固まってからのスケッチ。おなじみのリボンコスチュームだが、色検討がなされていたのがわかる。25ページはそれ以前のラフスケッチとなる。ライダース風や胸元を大きくはだけたコンセプトなど、興味深い。

カスミ…
コロス
カスミ…
コロス

クリティカルヒットやピンポイントディフェンシブホールドが導入され、対戦がさらに加熱した。

宿命の闘いは終わらない

DEAD OR ALIVE ++

1998

『DEAD OR ALIVE』から2年。セガサターン版、プレイステーション版で技術を蓄えたTeam NINJAは、アーケードに再度挑戦をしかける。『1』のホールドをさらに発展させたシステムは、対戦を好むコアなプレイヤーに大いに受け入れられることになった。そしてその、ある種実験台とも言える『++』があったからこそ、『2』の成功があったのだろう。ここでは転換点となった『++』を詳細に見ていきたいと思う。

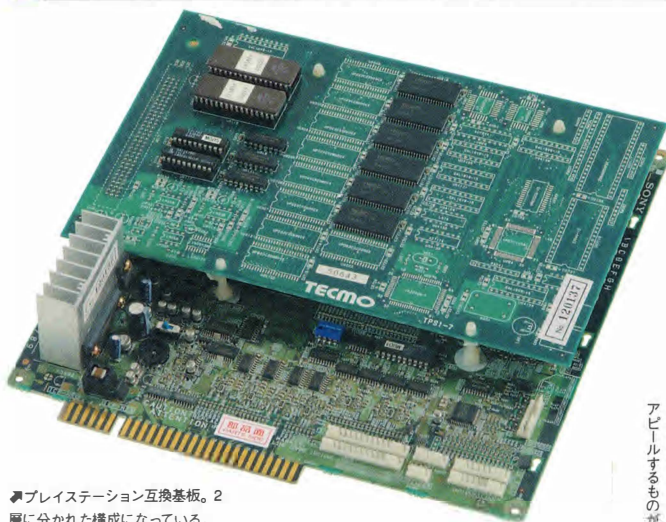
Arcade版 DEAD OR ALIVE ++（プラスプラス）

アーケードへの2度目のチャレンジ

1998年、Team NINJAのアーケードへの挑戦が再び行われた。2度の移植で力を蓄えた彼らは、成功とは言えなかった1作目のリベンジを画策したのだ。果たして成功を収めたのか？

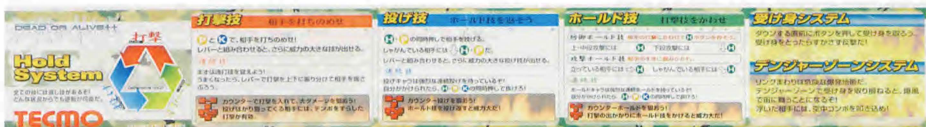
プレイステーション版の発売から、およそ半年。1998年9月に『DEAD OR ALIVE ++（プラスプラス）』がアーケードで稼働することになる。Team NINJAが選んだ基板は、プレイステーション互換基板、TECMO 32bit SYSTEM BOARDだった（当初はセガサターン互換基板であるST-Vでの開発がリリースされていたが、急遽変更された経緯がある）。

グラフィック的には大幅な進化を感じられなかったが、システムはまったく違ったものへと変貌を遂げていた。クリティカルシステムの導入と、その対抗策となるピンポイントディフェンシングホールドの採用である。これらふたつの新要素は、ゲームの奥深さを増し、対戦の駆け引きの妙を際だたせた。しかし、複雑化が進んだシステムは、コアな格闘ゲーマーには受け入れられたものの、一般層には難しすぎたのか、大ヒットには及ばなかった。

▼Hard : TECMO 32bit SYSTEM BOARD

↗プレイステーション互換基板。2層に分かれた構成になっている。

▼Instruction Board

➡ボードには、全キャラクターの技表が並ぶものと、あやねをアピールするものがある。

▼Instruction Card

⬅⬇全10キャラの主要コマンドとシステム解説がメイン。新システムも詳細に記述されてる。

目の肥えたマニアを満足させる アグレッシブで刹那的なバトルの構図

ホールド周りのシステムに大改革を施し、徹底的にマニア向けに作られた『DOA』フリークのための作品。実力差が如実に反映される、対戦ツールとしての出来はシリーズ中屈指。

複雑化した ホールドの先にあるもの

『DOA』のコンシューマー版は、より多くのプレイヤー層へアピールしたことで開花し、成功を収めた。この流れから180度方向転換し、あくまでアーケードの『DOA』を愛し、ゲームセンターでの対戦に興じた生粋の格闘ファン層に向けて作られたのが『DEAD OR ALIVE ++』(以下『DOA++』)である。あやねとバースがデフォルトで使用可能になり、コスチュームも増加しているが、これは表層的な変化に過ぎない。『DOA++』における最大の変革は、ホールドシステムの全面改革、そしてこれにともなう戦術の変化である。

ホールドに関して変わった部分はふたつある。まず、ピンポイントホールドと呼ばれる、属性別のホールドコマンドが用意されたこと。完全なる読み勝ちなくしては、このホールドを成功させることは難しい。その代わり、ほとんどの場合、成功すると投げ技程度のダメージを与えることができるようになっており、決めたときの旨味は格段に向上している。

ふたつ目は、クリティカルディフェンシブホールドの導入だ。ある状況下で特定の打撃を食らったときに発生する"よろけ状態"でも、ピンポイントホールドだけは出すことが可能という画期的なシステムだ。これによって、よろけに関する攻防に、緊張感溢れる高度な読み合いが発生する。同時に、よろけ状態を作り出す"クリティカル誘発技"の重要性が増すことにもなった。

クリティカル状態は、『DOA』のよろけとは比べようがないほど長時間行動不能となり、いちおう回復動作は可能ながら、実質的に追撃され放題である。そこでピンポイントホールドの出番となるわけだが、相手の攻撃を直接取る以外に、下段ホールドで上段攻撃と投げをかわすなど、瞬時に状態を変えて回避するなど、通り一辺倒ではない多様な使いかたがある。

強調される 読み勝ちのメリット

打撃・投げ・ホールドの3すくみは、『DOA++』でピンポイントホールドが有力なダメージ手段になったことで、『DOA』シリーズのオリジナリティーとして認知され、定着した感がある。そして、この3すくみをさらに強固にバックアップするのが、カウンター、およびハイカウンターという概念である。

カウンターとは、打撃vs打撃、投げvs投げなど、同じ手がかち合った際に勝利側のダメージが1.25倍される現象で、ホールドに関しては打撃を取るタイミングが比較的正確だった場合に適用される。ハイカウンターは、打撃vs投げ、投げvsホールドなど、異なる手がかち合った際に勝利側のダメージが1.5倍される現象だ。ホールドは打撃を取るタイミングが完全に正確だった場合に適用される。ホールドダメージの変化とハイカウンターの導入。これらによって、読み勝った場合に得られる恩恵は以前にも増して大きなものとなった。『DOA++』こそが、のちの『DOA』シリーズを示唆する骨格となるシステムを有していたタイトルだったのだ。この作品も、出荷数があまり多くなかったこともあって、アーケード市場全体ではあまり目立たないタイトルだった。しかし、スピード感と緊張感が増した『DOA++』は、熱い闘いを求める熱心なファンのニーズに応え、愛され、盛んに対戦が行われた。

細分化されたピンポイントホールド

ホールドは、オフェンシブホールドとディフェンシブホールドに大別されるが、後者は本作で6種類もの属性に細分化され、複雑さを増した。6つものコマンドを使い分けるホールドはさすがにやり過ぎ感があり、『DOA2』以降は上段と下段は1コマンドで統一される方向へ進んでいく。

ディフェンシブホールドの種類とコマンド

技	コマンド	技	コマンド
上段パンチ	↖Ⓗ	上段キック	←←Ⓗ
中段パンチ	→←Ⓗ	中段キック	↓↙←Ⓗ
下段パンチ	→↙Ⓗ	下段キック	↓↓Ⓗ

クリティカルヒットがもたらした影響

クリティカルヒットという新たなヒット状態が加わったことが、『DOA++』がシリーズの中で一際輝いている部分である。ここで、具体的に戦術面がどのように変わったのかを解説しよう。コンシューマー版が存在せず、知名度も低い『DOA++』だが、この作品を経て進化したシステムと決定づけられた戦術の方向性は、その後のシリーズ作品の母体となっている。原点にして究極のスタイルを提示した作品なのだ。

肥大するリスクとリターン

クリティカル状態を中心としたホールドの重要性が上がり、『DOA』以上にホールドのリスクとリターンがアップ。そして、(ハイ)カウンター導入による、単純なダメージ自体の上昇がさらに拍車かけている。

読み合いに活かされるディレイ

連撃のつなぎを遅らせるディレイは、ホールドがより攻撃的な『DOA++』でこそ活躍するテクニック。ほとんどの固有技をガード後に投げで反撃できる点も、ディレイの有用性を押し上げている。

クリティカル誘発技と中心とした技の組み立て

カウンターやしゃがみヒットなど何らかの条件でクリティカルヒットが発生する固有技は、必然的に攻防の中心に据えられる。肘攻撃など共通技に近い誘発打撃は、使う側も使われる側も知識を持って臨みたい。

⬅ガード後に投げで反撃できるのは、クリティカル誘発技とて例外ではない。続く連撃があれならディレイも強力だ。

INTERVIEW

コンシューマ版『DOA』を経て たどり着いた『1』の完成形

プレイステーション版『DOA』発売から半年。1998年9月、『DEAD OR ALIVE++』がアーケードで稼働を始めた。見た目はプレイステーション版と変わらないが、そのシステムは大きく変貌を遂げていた。そこにはどのような思いが秘められていたのか？

格闘ゲーマーのために よりスパルタンな仕様を採用

――コンシューマー版を開発し終え、またアーケードに戻ってきたわけですが、やはり雪辱という意味もあったんですか？

板垣　それはありましたね。すごく。家庭用の開発期間が長くなってしまって[*1]、『DOA2』を出すのが予定よりずいぶん遅れてしまった。1年以上も家庭用を作ってると、業務用の感覚がなくなっちゃうじゃないですか。だから、もう1回、アーケードの感覚を取り戻さなくちゃならない。『2』は僕らのすべてを賭けるものになるので、そのまえに100パーセント業務用の体に戻しておきたかったんですね。だから、『2』のまえに『++』を作ったんです。

――プレイステーション互換基板であるTECMO 32bit SYSTEM BOARD[*2]を使用しましたね。

板垣　そうですね。プレイステーション互換基板の時点でグラフィックは完全に捨てたので、ゲームシステムの進化のことしか考えてませんでした。システムを『1』として完成させるのが目的です。当時プレイヤーの人と話していると、待ちは嫌だっていう意見をよく聞いたんですよ。確かに、待ったほうが強いゲームが多かったし。じゃあ僕らは全部オフェンスのゲームを作ってみようということでできたのが『++』です。

――『++』ってシリーズの中で、以降のシリーズの基礎を作りましたよね。

板垣　業務用をやってから1年くらいずっと移植ばかりで、システムを変えたくてしょうがなかったんですよ。それが爆発しましたね。

だからか、シリーズの中でもっともスパルタンな仕様になりました。格闘ゲームを純粋に勝負として愛している人にとって、シリーズの中であれよりおもしろいゲームはないかもしれません。ゲームシステムのすべてが攻撃。万人にフェアーであるかわりに、強者にしか勝利を与えない。弱者には救済措置すら用意しないという弱肉強食システムだったから。で、ここまで攻撃的なものを作ると、またひとつ勉強になりました。これはこれでやりすぎだなと。やっぱりゲームなんだから、みんなで遊べるものにしなくちゃダメなんだってことを深く考えさせられました。そのくらいスパルタンでした。

――でも愛されてましたね。やり込んでいる人も多かったのではないですか？

板垣　そうですね。しかし、格闘ゲームファンだけでなく、キャラクターが好きな人、アクションゲームが好きな人もいます。さらには声優が好きだったり、Team NINJAのファンの方など、たくさんの方たちが僕たちのゲームを遊んでくれるわけですよ。それを格闘ゲームとしてのみ見てる人のためだけに作ると、ほかの人たちは遊べなくなっちゃうといういい例ですね。とはいえ僕も『++』は大好きですよ。

――荒削りながらも、新しい要素を満載してましたからね。

板垣　不完全でも新しい領域にもっていきたかったですから。『1』をプレイしている人を見ていて、もうひとつ気づいたのが、単なるホールドが爽快感がないなってこと。読み勝ったという頭脳的な快感はあるんだけど、視覚的な快感が少なかった。最後のパンチを取って、ほんの少しだけ削って勝つ。頭脳的なプレイをしている人にとっては、それは快感かもしれないけど、後ろで見ている人はなんにもわからない。だったら相手のしゃがみパンチを読んだら、単なるホールドでなく、投げクラスのかっこいいディフェンシブホールド[*3]で取れるようにしようって。その代わり2レバーだよ、と。そのほうが頭脳的なプレイヤーも満足するし、ギャラリーも喜ぶ。そういう方向性ですね。

あやねとバース キャラクターとしての完成

――ほかにプレイステーション版からの変更点は？

板垣　プレイステーション版では、あやねとバースを追加したんだけど、非常に荒削りな状態でしたから、それをほかの8キャラクターと同じレベルまで引き上げたかった。それを『DOA2』ではな

注1）開発期間が長くなって

アーケード版『DOA』の稼働が、1996年の10月。それ以降は、1997年の10月にセガサターン版、翌98年3月にプレイステーション版が発売された。アーケード版からの開発期間が1年以上に及んでいる。

注2）TECMO 32bit SYSTEM BOARD

プレイステーション互換基板。当時は各アーケードゲーム開発会社でプレイステーション互換基板が開発されていた。ちなみに『DOA++』だが、当初セガサターン互換基板である、ST-Vでの開発・販売がアナウンスされた。しかし諸般の事情で使用基板を変えたという経緯を持つ。

注3）かっこいいディフェンシブホールド

ピンポイント・ディフェンシブホールドとクリティカル・ディフェンシブホールドのこと。どちらもレバーを複数回入力しなければならなかった。

「強者にしか勝利を与えない。弱者には救済処置すらない、弱肉強食システムだったから。」

く、『1』の段階で実行しておきたかった。前回お話ししたように、あやねとバースはプレイステーション版でやむなく増やしたキャラですが、『++』でちゃんとしたキャラとして仕上げたかったんです。

だから『++』でうれしかったことと言えば、あやねがまったく新しい覇神門のくのいちとして完成したことです。僕はもともと回転忍者を作りたかったんですよ(笑)。かすみは回転忍者がコンセプトだったんです。だけど、当時の僕たちのモーション技術ではキレイに回転させることができなかった。けっきょく回らせるほど遅くなっちゃう。スピードと回転を両立させるデザインテクニックがなかったからです。で、しかたないから当時、かすみの回転するというフィーチャーは諦めたんですよ。シンプルな直線形の技なんだけど、その代わり速い。ダメージは低いけどコマンドが簡単で初心者が使いやすいというコンセプトに変えました。その残念な気持ちをあやねに託し、回転忍者として作り上げたと。だからあやねはイヤと言うほど回っているでしょ(笑)。

バースについて話すと、格闘ゲームってモーション作るのが大変なんです。だからモーションスタッフにやる気を出させるために、男のほうの新キャラクターは、好きな流派を選んでいいと言ったんですよ。そしたら彼らが選んだのがプロレスだったんですよ。ティナがいるじゃんよって話しても、あれは自分の好きなプロレスじゃないって言われて(笑)。

だけど、そういう好みで作ったキャラって、概して押し出しが弱いんですよ。人気でティナにかなうわけもないし。そこで僕のほうで一計を案じて、ティナの父親※4にしてしまおうって。そうすると個性がぐっと出てきますから。僕はあやねが、スタッフはバースが好きで、そのどちらのキャラも完成したという点で『++』はうれしかったです。

――『++』はTeam NINJAにとってどういうゲームだったんでしょうか?

板垣　『1』の完成形ですね。人気度外視、やってもらおうがやってもらうまいが関係ない。ただやってくれた人の顔は全員見るよ、という作品です。僕も実際にアーケードに行って遊んだし。ようやく格闘ゲームがわかってきたころだったので、勉強になりました。

2002年12月13日収録

注4　ティナの父親

バースは、プレイステーション版で追加されたキャラクターだが、その設定はアーケード版のティナのストーリーにしっかりと含まれている。即席で考えられたキャラクターではないのである。

過渡期に登場した初めての水着コスチューム

本項で紹介するイラストは『DEAD OR ALIVE 2』のギャラリーモードなどで登場するため、『2』のカテゴリーとも思えるが、初出はアーケードゲーム専門誌ゲーメストの『DEAD OR ALIVE ++』の紹介ページ。そこで本書では『++』にカテゴライズする。

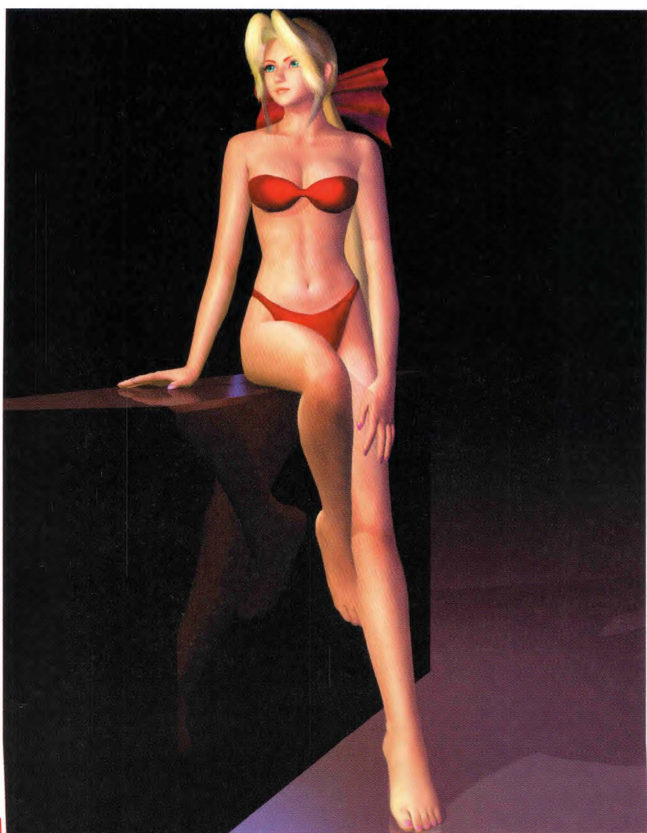
1

2

Team NINJAによって初めて描かれた女性キャラクターの水着コスチューム。『DEAD OR ALIVE 1』当時のイラストに比べ、肌の質感、水着の素材感などに進化がうかがえる。皮膚の下にある筋肉をも感じられるリアルな指向だが、のちの『DEAD ●R ALIVE Xtreme Beach Volleyball』の水着イラストとは、まったく違った印象を受けるのが興味深い。『DEAD OR ALIVE ++』が『DEAD ●R ALIVE 2』への橋渡し的なゲームだったのと同様、CGの世界も過渡期だったのだろうか？ 5、3のティナ以外はドリームキャスト版『DEAD OR ALIVE 2』のCGギャラリーに収録されている。また3、7、5はイラスト調に効果が変えられたものも収められている。

3

4

5

6

7

8

9

『DEAD OR ALIVE』シリーズのひとつの完成形がここにある。キャラも3人追加された。

あなたに私は倒せない

DEAD OR ALIVE 2

1999

1999年、当時アーケードで上位スペックだったNAOMI基板で『DEAD OR ALIVE 2』は制作された。『++』をベースに、さらに洗練されたシステムはプレイヤーの注目を浴びた。そしてアーケード版全盛のころ、プレイステーション2発売とほぼ同時にコンシューマ版をリリース。『DEAD OR ALIVE』人気を不動のものとする。その後もドリームキャスト版、プレイステーション2版『HARD·CORE』の発売など、幅広い展開を見せた。

DEAD OR ALIVE 2 Series

シリーズの魅力を伝えた完成バージョン

1999年の年末、『DEAD OR ALIVE 2』がアーケードに登場した。Team NINJA、3度目のアーケードへの挑戦である。最新基板NAOMIで稼働したそれは、すべてが最高峰だった。

Arcade版 DEAD OR ALIVE 2 (MILLENNIUM)

『DEAD OR ALIVE 2』がアーケードに登場したのは、1999年12月のことだった。使用ハードはセガのNAOMI。ドリームキャスト互換基板である。しかも、NAOMIが最前線で稼働していた時期でもあり、Team NINJAのアーケードゲームとしては、初の"最新基板"での挑戦となる。そしてその挑戦は、見事勝利を収めることとなった。キャラクターの柔らかさが感じられるモデリング、奥行きのあるステージと、グラフィック的な部分はもちろん、ゲームシステム面でも幅広い層のプレイヤーに受け入れられたのだ。なぜなら、クリティカルヒットを中心とするゲームシステムが、複雑だった『++』のものを簡素化しつつも、駆け引きの奥深さは変わらずに踏襲されていたからだ。

本作では新キャラクターとしてエレナ、レオン、アインの3人が追加、入れ替わりにバイマンが消えることとなった。

Hard : NAOMI

➡公称300万ポリゴン毎秒描画が謳われたNAOMI。ドリームキャストの2倍のメモリーを積む。

➡後期NAOMIはGD-ROMだが、『2』はマスクロムで供給された。

Instruction Board

⬅タッグバトルの導入も『DOA 2』を語るのに欠かせない要素だ。

Instruction Card

⬅これまでとは違い、タッグ投げが記されているのが、『2』ならではだ。

Playstation2版　DEAD OR ALIVE 2

『DOA2』は、1999年のアーケード版『2』稼働から4ヵ月（2000年3月30日）という、異例とも思えるスピードで家庭用ハード、プレイステーション2に移植された。誰もが、移植が簡単なドリームキャスト先行になると思っていただけに衝撃的であった。最強ハードを追い求めるという、Team NINJAの哲学から生まれた決定だったのである。

開発期間は短かったものの、プレイステーション版『DOA1』と同様のゲームモードが追加されたのはもちろん、コスチュームもほぼ全キャラクターに最低1着が追加された（ザック、ハヤブサには追加なし。かすみには2着、あやねには3着追加）。

Package

➡パッケージ全体にかぶせる、光るキラスリーブも用意された。

Label

➡Team NINJAのゲームとしては唯一の2色刷のレーベルとなる。

Instruction Book

⬅必要最低限の情報が収められた取扱説明書。プレイに徹した内容だ。

Dreamcast版　DEAD OR ALIVE 2

プレイステーション2版に遅れること半年の2000年9月28日。リリースはなされないと思われていたドリームキャスト版『2』が発売された（発売の経緯はインタビュー参照。44ページ）。しかも、当時、北米ではドリームキャスト版がすでに発売されていたが、それをそのまま日本版に変えるだけに止まらなかったのである。ボスキャラクターの万骨坊、消えたバイマンの復活と、2キャラクターの追加がまず1点。さらにコスチュームの大幅追加がなされ、ファンのニーズに応えた内容になっていたのだ。

また、新システムとしてUPS（ユーザープロファイルシステム）を導入。これはユーザーのプレイ履歴を詳細に記憶するもので、コスチューム出現条件にも絡められた。

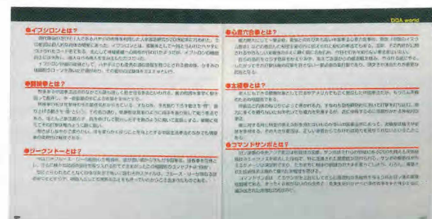
Package

⬆初回出荷バージョンのパッケージ。以降はかすみ単独のものに。

Label

➡これも初回特典バージョン。パソコンで読めるボーナストラックがある。

Instruction Book

➡キャラクターの背景に関する事項が、詳しく解説されている。

Playstation2版　DOA 2 HARD CORE

『DOA2』の決定版となったのが『DOA 2 HARD･CORE』である。発売は2000年12月14日。初代プレイステーション2版から約9ヵ月後の進化であった。グラフィックは変わっていないように見えるが、すべてを刷新。ゲームモードも、バトルレコードとターボモード、コレクションモードが追加された。そのほかオープニング・幕間ムービーの追加、7ステージの新規導入、タッグバトルでのステージ選択が可能になるなど、変更点は多岐にわたる。コスチュームもドリームキャスト版から若干ながら追加があった。

また、2002年8月1日に、プレイステーション2・ザ・ベスト版が発売されている。

Package

➡かすみがメインのパッケージに。ベスト版も同様のデザインとなる。

Label

➡レーベルもかすみで統一。ポスターにも使われたイラストだ。

Instruction Book

⬅基本的にはドリームキャスト版を踏襲。設定なども、そのままの形で掲載。

FROM PLAYER'S SIDE

次世代機で発揮される『DOA』の真価 プレイヤー層が一気に拡大した完成形

『DOA』から3年後の1999年、当時最新鋭のNAOMIによる映像美を引っさげ、続編が堂々登場！ よりわかりやすく、奥深く、迫力を増して再誕した『DOA2』の功績とは!?

整備されるホールドシステム

1999年春のアミューズメントエキスポに出展されたその実機デモ映像は、来場者の目を釘付けにし、Team NINJAの名を改めて広く知らしめる結果となった。水たまりが点在する空中庭園で対峙するハヤブサとゲン・フー、まっ逆さまに滝を落下し神秘的な氷穴にたどり着くティナとレイファン、謎の溶液が満たされたカプセルで眠るかすみ。来場者たちは劇的革新を遂げたその映像に驚嘆する。しかし、この映像を見たものの大部分にとって、それは『DEAD OR ALIVE』の続編という認識ではなかったかもしれない。

「何やらスゴイ新作が出る！」、「あれは見ておいたほうがいい！」、まるで伝説の魔球を体験したスラッガーのごとく、ゲームマニアは乱舞し、吹聴する。思えば、これまでのアーケード版『DOA』2作品は、店舗内ではあまり目立たず、わかる人にだけわかればいいというような、頑固親父的な風情すらあった。しかし一度その中身に触れると、クセは強いが野趣溢れる妙味が隠されていることがわかる。遊び込むごとに味わいは増し、いずれ病み付きになるという、そんな魅力だ。しかるに、『DEAD OR ALIVE 2』(以下『DOA2』)はハナから違っていた。最初の一皿に、純血サラブレッドのような垢抜けたオーラと気品が漂い、発売まえの時点ですでに勝利者たる風格を備えていた。そして年末に鳴り物入りで登場するや、『DOA2』は多くの層に受け入れられ、瞬く間に人気機種となる。日夜対戦の研究が進み、タッグモードが開放されたことでその人気はさらに加速する。

では、『DOA2』は『DOA』と何がそんなに違うのか？ 何より大きいのは、当時最高峰であった映像面の魅力。だが、ゲームプレイへの配慮もかなり徹底されていた。なかでも、『DOA++』のホールドシステムを、最大公約数が納得できる形に落とし込んだことは高く評価したい。ホールドコマンドは4種類になり、使用頻度の高い中段のみがパンチとキックで2種類。クリティカル関連のシステムは継承され、熱い読み合いとスピード感はそのままに、ライトなプレイヤーも十分に対応可能な、フレキシブルなバトルを楽しめたのだ。

フリーボタンの採用による操作感の向上

操作系はこれまで同様8方向レバーに3ボタン。しかし、ボタンはH（ホールド）がF（フリー）に変化。『DOA』の象徴とも言えるホールドが、得体の知れない呼び名に変わったことを否定する向きもあったが、ガード、ホールド、フリーステップと自在に使える多機能なボタンに変化しただけである。この変更を、多くのプレイヤーは好意的に捉えた。そのいちばんの理由は、Fがガードボタンの役割を兼ねていることと推察する。あえて『バーチャファイター』シリーズを踏襲したことで、新規参入者が入りやすかったのではないだろうか。事実、従来の操作系は、ガードしようとしてホールドが暴発することに難色を示し、やり込むまえにやめてしまったというプレイヤーの声もしばしば聞かれた。また、レバーガードの3D格闘は、相手が技を出していないときはジリジリ下がってしまうという欠点がある。これは、レバーガードの代表作『鉄拳』シリーズなどでも、つねづね言われていたことでもあった。

機能的に生まれ変わったホールド

ホールドコマンドは4種類に統合され、コマンド自体も直感的にわかりやすく、かついずれもレバーは2回入力と、非常に機能的になっている。なお、これ以外にもキャラクター固有のものでは、かすみ、ゲン・フー、レイファンが持つ、ダメージなしの上・中段ホールドがある。

ホールドの種類とコマンド

上段攻撃	➡↖Ⓕ	中段パンチ	➡⬅Ⓕ
下段攻撃	➡↙Ⓕ	中段キック	⬅➡Ⓕ

形を変えて息づくオフェンシブホールド

クリティカルヒットの存在する『DOA++』で、とくに猛威を振るったオフェンシブホールドは『DOA2』で消失した。しかし、一部キャラクターには打撃の出かかりを吸う移動投げが残っている。ジャン・リーのドラゴンガンナーなどがそうで、やはり基本性質が高く非常に優秀な技だ。

⬅オフェンシブホールドは打撃とホールドに勝利できるという複合手。ドラゴンガンナーはさらに追撃まで確定する。

タッグバトルモードが拓く可能性

高速でパートナーと入れ替わりながら、矢継ぎ早にコンボを叩き込む2on2バトル、タッグバトルモードも『DOA2』の人気に一役買っている。パートナーとの交替周りのシステムは秀逸で、コンボ補正も絶妙なため、タッグコンボの作成に熱を上げて取り組むプレイヤーも多かった。

⬆チェンジのシステムを理解すれば、タッグモードは俄然楽しくなる。

⬇硬直の大きい技もコンボ始動技になる。要所で仕込みチェンジが重要。

デンジャーゾーンの変化による攻防の立体化

『DOA』、『DOA++』におけるデンジャーゾーンとは、リングの外周部に敷き詰められた、爆発フロアの仕掛けを指していた。もちろん、『DOA2』にもデンジャーゾーンという概念は存在しているが、その様相は大きく変じている。本作のデンジャーゾーン、それはステージの障害物やギミック、地形効果などをまとめて多義的に指す言葉として使われ、大きく分けて3タイプに分類される。いずれのデンジャータイプもダメージを与えたうえで、何らかの付加効果が発生する。これらの特性を把握して、相手をうまく罠に誘い込んだり、意表を突いた攻撃で突き落としたりといった、地形を意識した戦略は、以前にも増して重要な要素となっている。これまでのステージは、背景に違いはあれど、基本的には平面が地平まで続いていた。それが『DOA2』では、立体的で情緒溢れるフィールドが、ときには四季の表情を、ときには風の香りを感じるほどのリアルさで描かれている。10以上もの数が用意されたステージはどれも個性豊かで、デンジャーゾーンの形態もさまざまだ。何層にも分かれた雄大な楼閣や、どこへ動いてもスリップする雪原などのステージは、すみずみまで地形を理解するだけでもなかなか大変である。ステージが変われば、有効技や位置取りもガラリと変わってくるため、斜面や落下ポイント、スリップ地形など、意識すべき外的要素は意外に多い。

革新的なビジュアルと最適化されたシステム。この2大要素が『DOA2』の高い完成度に大きく影響していると考えるが、デンジャーゾーンおよびステージギミックは、前者と後者の双方を併せ持っているのは興味深い。

べてを包括する集大成『DOA2 HC』

『DOA2』は、シリーズ中で最多の移植版がリリースされている作品だ。これもひとえに本作の人気の高さを物語っていると言えよう。なお、アーケード版は2000年初頭、タッグコンボ関連の不具合などを修正した『DOA2ミレニアム』を業務用取扱店舗向けに無料配布。以降のコンシューマー版は、すべてこの作品の移植が基本となる。国内ではプレイステーション2、ドリームキャスト(以下DC)に続いて、プレイステーション2版の『DOA2 HARD・CORE』(以下『DOA2HC』)の3作品が発売された。コンシューマー版専用のモードは、概ね『DOA』に準じているが、DC版以降個人の戦績を管理するUPS(ユーザープロファイルシステム)を採用するなど、意欲的な試みもなされている。ちなみに、アーケード版からDC版までの3作品は、コスチュームやステージのバリエーションが若干異なっていたが、これらをすべてまとめ上げる形で、2000年12月に最終作の『DOA2HC』が発売されている。

『DOA2HC』は、それまでの『DOA2』すべてのコスチュームとステージを含んだうえで、さらに新作を多数追加した。参考までに、ステージ数合計20、コスチュームは女性8着、男性6～7着(隠しキャラ除く)に統一され、DC版のバイマンと万骨坊も参戦、さらにUPSも完備など、あらゆる要素を網羅した、大ボリュームの『DOA2』集大成作品となっている。この後、Team NINJAはXboxが登場する2002年まで、1年以上も沈黙を守ることになる。

デンジャーゾーンとその分類

3つのタイプが存在する『DOA2』のデンジャーゾーン。いずれも大ダメージを生み出し、戦況を一変させる力を持っている。ステージごとにデンジャーゾーンの構成は決まっているため、覚えてしまうのが早い。

爆発タイプ

壁に叩きつけられると爆発が発生し、爆風や電撃のダメージを与える仕掛け。通常の障害物とギミック的には同じで、相違点は追加ダメージが入る点のみ。一部、起爆することで消失する場合もある。

落下タイプ

落下ポイントを背にしてダウンを奪われると、下層へ落下してダメージを受ける。落とした側は飛び降りて追いかけ、着地後に仕切り直し。落下ダメージは高さに比例し、これでKOされることはない。

スリップタイプ

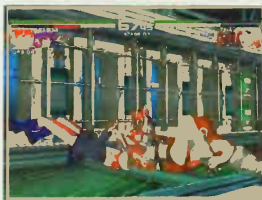
水たまりなどの濡れた足場では、あらゆる打撃技のヒット効果がハイカウンターになる。カウンターヒット以上でクリティカルヒットとなる技の有効度が劇的にアップする。攻守ともに逆転性が高い。

真剣勝負に耐え得る対戦ツールとしての魅力

『DOA2』はアーケードの対戦プレイも人気で、店舗予選を勝ち抜いた代表選手が相見える全国大会も開催。あやねの優勝で好評のうちに幕を閉じた。残念ながら、開かれた場で闘えるTeam NINJA作品はこれ以降登場していないが、2004年夏に予定されている『DEAD OR ALIVE Ultimate』ではXbox Live対戦が可能。あの興奮が再びよみがえる!

⬅上位陣はかすみ、あやねが多くを占めた。Xbox版では、タッグバトルモードでの大会もぜひやってもらいたい。

格闘ゲームへの挑戦から勝負へと変化した『DOA2』

『DOA++』稼動から1年、アーケードに衝撃が走った。NAOMI基板を使用したそれは、圧倒的なグラフィックを誇り、操作感もばつぐんだった。そう、『DEAD OR ALIVE2』である。挑戦から勝負へ。Team NINJAの新たなる戦いが始まったのだ。

『DOA++』から学んだものをすべて叩き込んだ『DOA2』

――『DOA2』はゲームとしての完成度が、一気に上がった印象があります。

板垣 3作目だったし『DOA++』のあとだったから、こうすればおもしろくなるというのもわかっていました。『DOA++』のいいところを採用して悪いところを抜きました。そこにタッグとグラフィック、マルチステージ、スタンダードなシステムを完成させるという4つのテーマを盛り込みました。

――タッグは完成度が高かったですね。

板垣 タッグバトルがいちばんやりたかったんですよ。仕上がりの目標は、僕が遊びきれないくらいのスピード感で攻防させるということでした。ゲームの構造的にはよくできたと思います。テンポを速めるために専用のステージ[※1]を用意したのが肝でした。

Team NINJA語で「パズルを解く」というんですけど、ふつうに作るとグラフィックを妥協するか、操作性なりテンポを妥協してしまうところを、どうやってすべて高い水準でまとめ上げるか、こういうのが企画の仕事として楽しいですね。タッグのパズルはなかなか解けなかったんですが、解いたときはうれしかった。「ついにすべてを解決する手段を見つけた！」って仕様書に書いたほどですよ。

僕らは最初にやることを決めておくんです。絶対これだけのスピードで、4キャラがバトルするって。イメージとしては猫が4匹で闘っている感じ、めまぐるしく回転して。そのパズルを解くにはすごく時間がかかりました。

――解けないときはどうするんですか？

板垣 解けないパズルはないと思っています。矛盾を避けながらゲームデザインをしちゃうと、けっきょくおもしろいものにはならない。パズルを解いている過程はクリエイティブな作業というより知的作業ですね。まず達成目標を決めて、どういうふうにしたらそれをできるのか、という作りかたです。

――グラフィックもすごかったですね。

板垣 NAOMI[※2]をいじりだして、これはModel3[※3]より上だってすぐに実感しました。Model3は完全に常時100万ポリゴンを描画できたけど、逆にいえばそれで終わり。NAOMIはプログラミングの介在する余地がすごく高かったんですよ。だからソフトウェア技術に特化した僕ら向きの機械だなと。ふつうに使ってModel3同等。光源数やフレームレートを動的に変えるなど、細やかなプログラミングをすれば、Model3以上の演出ができるだろうという手応えがありました。前回お話したとおり、『DOA++』ではグラフィック面での主張を完全に捨てました。だけどその間、グラフィックについて何もしていなかったわけではなく、『DIGITAL VENUS』というテーマでずっと絵を追求していたんですね。「つぎはこういうレベルのキャラクターをリアルタイムで動かしますよ」とCGを作っていたんです。NAOMIを触ったとき、いよいよ実行する機会だなと思いました。

すべてはプレイヤーのため そして自分たちの勝負のため

――マルチステージは、演出としておもしろいものに仕上がりましたね。

板垣 ああいう高さから、キャラを落とすこと自体はそれほど新しいアイデアではないです。昔から『モータルコンバット』[※4]などがやってましたよね。ステージ外に落ちて串刺しになる演出があったじゃないですか。ただ、串刺しで死んじゃうから単なる演出でとどまっていた。僕らがキャラを落としたのは演出としてはもちろんですが、どちらかといえばゲーム性からです。リングアウトがつまらないという意見が多くて、答えとして「壁で囲む」というのもあるんだけど、それだけだと窮屈な絵になってしまってイヤだったんですね。だから壁は壁でこの上もないほどに作り込むけど、壁ばかりじゃないよと。落っこちてもゲームは続行、その代わり痛いよ、というふうにしました。そのときに大事にしたのは場面転換の驚きですよね。落ちた先でまた別世界が広がる、という

注1) 専用ステージ

タッグバトルモードではステージがTHE DANGER ZONEに固定されていた。周囲が爆破する壁に囲まれてはいるものの、落下などの仕掛けはなく、純粋に勝負を楽しめるステージだった。その後、『DOA2 HARD・CORE』で、タッグでもステージ選択ができるようになる。

↑専用ステージが設けられたのは、処理落ち対策だろうか？

注2) NAOMI

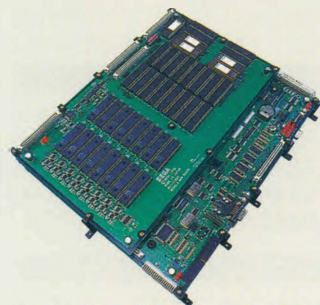
セガのアーケード基板。ドリームキャスト互換基板だが、メモリー容量が64メガに倍増されている。NAOMIにはマスクロム版とGD-ROM版があるが、『DEAD OR ALIVE 2』はマスクロム版で登場した。

#「矛盾を避けながら ゲームデザインをすると、 けっきょくおもしろいものが できあがらない。」

ドラマチックな展開を作りたかったから。だからステージデザイナーは苦労しましたよ（笑）。いったい何ステージ作ればいいんだって。けちくさいこと言うな！と励ましながら当時は作ってました。
――ガードの操作を一新しましたが、どういう理由だったんですか？
板垣　レバー後ろガード※5って、2Dゲーマーは慣れているけど、3Dゲーマーは違いますよね。しかも3Dゲームの場合、ガードをしながらの先行入力もあるし。だからガード方法にこだわると、たくさんの人に遊んでもらえない。たくさんの人に遊んでもらえないなら、『DOA2』として作る意味がないですから。『DOA2』は世界中の人に遊んでもらいたかった。あと、もちろんゲームシステムも大事だけど、それより大事なのはコンテンツでしょう？　だからこの際システムは標準的で操作しやすいものにして、コンテンツとサブシステムで勝負しようと。『DOA』のオリジナリティーはいくらでもあるわけですから。じゃあ操作の標準は何？という視点で業界を見渡してみたんだけど、どうやらこれが決まってないらしい。正式に決められるものでもないしね（笑）。しからば僕が"事実上の標準"を決めてあげようと思ってね、GPKシステムを採用したんですよ。
――爆弾発言ですね（笑）。最後に『DOA2』とはどんな存在でしたか？
板垣　勝負、でしたね。あれがダメならば開発をやめるくらいのつもりでした。『DOA1』は負けたと思うので、今度は勝つと。なんで『DOA1』が負けたかというと、力不足だったのはもちろんだけど、それ以前に勝負にすら持ち込めなかった。不戦敗みたいなところがあって悔しかったですよ。うまいこと無視されたんで（笑）。だから『DOA2』の最大のテーマは、まずは挑戦状を叩きつけようと。そして全員の注目をこの勝負に引きつけて、なおかつ勝とうと。言ってしまえば予告ホームランみたいなものですね。それをやらない限り、後発の僕らがいちばんになることはないとわかっていましたから。その勝負を仕掛けたのが『DOA2』です。

2003年1月10日収録

注3）Model3

セガのアーケード基板。CPUにPower PC 603を使い、常時秒間100万ポリゴンを出力できる。代表ゲームは『バーチャファイター3』、『バーチャストライカー2』など。

注4）モータルコンバット

アメリカ、ミッドウェイ社が制作する対戦格闘ゲーム。インタビューのとおり、キャラクターが串刺しになるなど、残虐な表現が演出に組み込まれている。

注5）レバー後ろガード

『DOA2』では、レバー後ろとフリーボタン押しっぱなしの、2種類のガード方法が存在する。このシステムは『DOA3』にも踏襲。プレイヤーのやりやすい方法を選択できるのは、うれしい気遣いである。

INTERVIEW

つねに最強ハードを追う その哲学が曲がった理由とは?

2000年3月、『DOA2』が家庭用ハードに移植された。ドリームキャスト互換基板であるNAOMIで制作されただけあって、まずはドリームキャストかと思われたが、Team NINJAが選んだハードはプレイステーション2だった。ハード選択の真意を問う。

キャラへのこだわりが生み出した存在感

――コンシューマー版『DOA2』ですが、最初にプレイステーション2(以下「PS2」)で出しましたよね。

板垣　PS2の性能が公表されたときから、『DOA2』はPS2向けに出そうと思っていました。アーケード版はNAOMIで作ったので、当然ドリームキャストのほうが親和性が高い。しかし、僕らは勝つために格闘ゲームを作っているわけだから、"移植のしやすさ"でハードを決めてもしかたがない。

だから、単に高性能なハードはどっちだということです。公表されたPS2の性能※1は、確かに凄まじいものがありましたね。勝手知ったるドリームキャストの性能と見比べてみて、「これは段違いだなぁ」と思いました。

――ハードの性能に惹かれたと。

板垣　ええ。それだけですよ。国内のPS2向けに作ることを決めたのが1999年の12月末でした。2000年3月4日のハード発売と同時に出そうと。逆に北米ではPS2の発売が2000年後半と言われてましたから、そこまで待ってはいられないよ、ということで北米ではドリームキャスト用を開発しました。PS2がない以上、ドリームキャストが北米最強のマシンですから。

――つねに最強ハードを選択してきたTeam NINJAだけに、PS2での制作はいまにしてみれば当然って感じですね。

板垣　そうですね。しかし時間がなくて本当に大変でしたよ。公表されていたPS2の性能がとても高かったから、これならNAOMIのエミュレーターを作ってしまえば、2～3ヵ月で十分作れるなと思っていたんですよ。しかし実機を触りだしてみると、どうやら話が違うぞ?と。最初はNAOMIフォーマットのデータをそのままPS2上で動かすつもりだったんですが、パワー不足で動かなくてあきらめました。2週間で方針変更して、PS2ネイティブなデータフォーマットに変えてと……とにかくめんどくさい開発でしたよ(笑)。

――ほかにもなにか苦労された点は?

板垣　やはり支援ライブラリがなにもなかったという点ですね。ただ「ないない」言っててもしかたないんで、マルチストリームシステム※2から、何から何まで作りましたよ。『DOA2』ってシームレスにドラマとバトルがつながっていくことが大事なんだけど、そのためにはディスク上からボイスデータやグラフィックデータを、いくつも同時に読み込めるようにしないといけないんですね。ロード時間が入ったら演出が台なしですから。あの時期のソフトには珍しくDVD-ROMを採用したのも、データ転送レートを稼ぐためだったんです。DVD-ROMのほうが、CD-ROMより転送速度が若干速いですから。

――ドリームキャストも、搭載しているメモリが減って※3、大変だったということは?

板垣　もちろん大変だったけど、ドリームキャストはCRIさんのADX(マルチストリームシステム)があったからそれほどでもなかったかな。グラフィックのメモリは、まあうまいこと減らしましたよ。圧縮比率を変えたり、オーバーラップの解像度を落としたりと、細々したことの積み重ねです。あえて苦労した点を挙げれば、ドリームパスポート2※4かな(笑)。

――開発での苦労というのは、それほど多くはなかったんですね。

板垣　そうですね。あのころでいちばん思うのは、我々Team NINJAとプロモーションサイドとのあいだで、意識の乖離が激しかったことですね。僕らはいまも昔も、強い格闘ゲームを作りたいだけなんだけどね。

だから当時のコピーは大嫌いなんですよ。PS2版のお披露目で、僕が登壇するときのキャッチコピーが、"7000万ポリゴンの衝撃"という、わけわかんないものになってたんで「やめてくれ」と言いました。だってそんなにポリゴン出るんなら、余裕でNAOMIをエミュレートできる(笑)。「ウソはよくないだろう、変えろ」と言ったんですが「もう変えることができません」というので呆れました。そんなのデータをちょっと変えるだけじゃないですか。

ドリームキャスト版に至っては"お前の負けだ"で

注1　公表された性能

プレイステーション2が発表された際、毎秒6600万ポリゴンが表示可能とリリースが出された。それに対してドリームキャスト(＝NAOMI基板)は最大300万ポリゴンと、20倍の性能差が謳われた。

注2　マルチストリーム・ADX

ストリームとは"流れ"のこと。それをマルチ(多方向)に行うシステム。CRIのADXはマルチストリームの代表的なミドルウェアだ。これは複数の音楽データを同時に再生・制御できるほか、音声の圧縮も可能になっている。

←ADXはTeam NINJAの多くのゲームで使われている。

「つねに最強ハードを追いたいという僕らの気持ちと、ファンの気持ちに応えた結果が『DOA2』です。」

すから。いくらなんでもお客様に失礼でしょう？べつにユーザープロファイルのために待たせたわけでもないし。とんでもないキャッチコピーですよ。秋葉原にドリームキャスト版『DOA2』を買いに来たお客さんが、店員さんに「お前の負けだ、ありますか？」と聞いたことがあったそうですよ。本当にファンの方には申し訳ないことをしたと僕は思います。

　だから『DOA3』以降のキャッチコピーはすべて自分たちで決めるようにしました。プロモーションスタッフの意見も交えますが、最後は全部自分らで決めます。僕たちのチーム自体のCI"たたかうひとへ。"もそうだし、商品のキャッチコピーもそうです。だから以前とはだいぶ違って見えるはずです。『DOAX』なんてわかりやすいでしょ、"ごめんあそばせ"ですから（笑）。

すべてはファンのために哲学を曲げたドリームキャスト版

——ドリームキャスト版は、やはりファンの要望に応えたわけですね？

板垣　ドリームキャストに出せない事情があったわけじゃないんですよ。でもPS2で出さないと僕らの哲学を曲げることになる。開発集団にとって、もっとも重要なもののひとつは哲学です。これを曲げたら組織というのは壊れてしまう。しかし、北米ドリームキャスト版が出ているのに、なんで国内版は出ないのか、というユーザーの声に「哲学だから」と答えても、わかってもらえないですよね。だからPS2で目標を達成したあとにはなりましたが、国内でもドリームキャスト版をリリースすることにしました。そういう意味では、いま思うと『DOA2』はTeam NINJAを取り巻く環境の変化を感じたゲームですね。『DOAX』のようなファンに向き合ったものの作りかたや、プロモーションのしかたを学ぶきっかけになったソフトでしたね。

——『DOA2HC』もありますが、これはいったいどんな開発経緯があったんですか？

板垣　あれは2000年後半に出したアメリカ版をベースにしています。アメリカ版は時間がずいぶんあったので、日本版を一から作り直しました。で、ずいぶんいいものに仕上がりましたので、日本のファンにもこっちのバージョンで遊んでほしいなと。結果、たくさんの方に遊んでもらってうれしかったです。

　『DOA2』と『DOA2HC』の中身は、技術的にはぜんぜん違うんです。外見は同じに見えるかもしれないけど。僕ら的にPS2でのスタンダードなエンジンを完成させたのが『DOA2HC』です。

——『DOA2』シリーズは全体でどれくらい販売されたんですか？

板垣　世界で200万本ですね。ふたつのハードで出したのは、マルチプラットフォームでの展開を考えていたわけでなく、つねに最新のハードを追いたいという自分たちの気持ちと、置き去りにしないでくれというファンの気持ちに応えた結果でしかありません。

　じつは『DOA2HC』をPS2向けに出したあと、セガさんからドリームキャスト向けにも出してほしいとお願いされまして。ありがたい話でしたが、つぎを作りたかったし、さすがに辞退させていただきました。

——アーケード版のキーワードは勝負でしたが、家庭用の『DOA2』シリーズにはいったいどんなテーマが込められていたんですか？

板垣　勝負というテーマは変わりません。まえも言ったように、全員の注目をひきつけたうえで、なおかつ勝つ。F1で言えば、観客のいないコーナーで抜いてもしかたないわけですから。メインストレートの大観客席の前でぶち抜いてやろうと。

　結果はというと、残念ながら『DOA2』では勝てませんでした。スリップストリームに入ったところで、第1コーナーになっちゃったみたいな感じでした。しかしレースは1周じゃないですから（笑）。ご存じのとおり、ちゃんとつぎのラップ（『DOA3』）でぶち抜きました。そういう視点で見れば、『DOA2』は『DOA3』の勝利の礎となったゲームなんだと思います。

2003年1月10日収録

ドリームキャストの搭載メモリ

ドリームキャスト互換基板であるNAOMIは64メガのメモリを積んでいたのに対し、ドリームキャストは32メガと、半分しか積まれていない。

ドリームパスポート2

ドリームキャスト用Webブラウザのこと。ドリームキャスト版『DOA2』も、それに対応。内容はオフィシャルサイトに接続するという簡易なものだった。

より魅力を増したキャラクターたちが数多く描かれた『DOA 2』時代

対戦格闘ゲームとしての完成を見た『DEAD OR ALIVE 2』だが、イラストも同様に進化を遂げた。魅力を増したキャラクターが多くのファンの心を掴み、Team NINJAもファンの望みに応えることとなった。ドリームキャスト版にはCGギャラリーモードが隠し要素として加えられ、プレイステーション版『HARD･CORE』にも同様のものが付随されることとなった。

1

2

3

1から8までは、パッケージやポスター、ポップ用などに描かれたある種、公的なイラストを集めた。1はドリームキャスト版初回限定パッケージのイラスト。初回以降は144ページの刀を構えたかすみのものとなる。2から5はポスターイラスト用。このほかエレナ、あやねのものがある。

4

5

9は『HARD・CORE』のCGギャラリーモードでも登場するが、それ以前に、テレホンカード用に描き起こされたもの。10、11のかすみはドリームキャスト専門誌表紙用に描かれたものだ。12から23はドリームキャスト版のCGギャラリーに収録されたイラスト。13は店頭特典用テレホンカードに、21はDOAファンクラブの暑中見舞いダイレクトメールにも使用された。20、23などはドリームキャスト版のGD-ROMをパソコンで見ると現れる、ボーナストラックにも収録されているイラストだ。

6

8

7

03

12

13

14
15

16

17

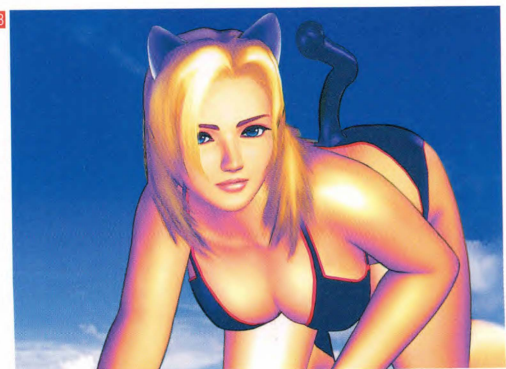
18

19

20

21

22

23

24

24は『DOA 2 HARD·CORE』のパッケージイラスト。26は同じくポスター用に描かれたものだ。26、27は、ともに『HARD·CORE』発売時の雑誌表紙に使われたイラストだ。26のサンタかすみはDOAファンクラブ会員向けのクリスマスカードとしても使用された。かすみのサンタコスチュームは『DEAD OR ALIVE Ultimate』でも描かれている。

25

DOA2
HARD✱CORE

03

27

28

29

30

28から37までのイラストは『HARD·CORE』のCGギャラリーに収録されたものだ。28〜30は効果を変えて雑誌の表紙にも使用された。CGギャラリーモードには、本書未収録のイラストも多々含まれているので、閲覧してみるといいだろう（モードを開放させるには200ポイントが必要。メモリーカードにデータがなくても、1対1のチームバトルを5回くり返せば登場する)。

31

32

34

33

26

36

37

『DEAD OR ALIVE 2』:絵コンテ初期に描かれたもうひとつの世界

『DEAD OR ALIVE 2』の絵コンテを初公開しよう。これらを見ると基本的にはコンテに忠実にムービーが作られているようだが、微妙に変更されているものもある。

かすみ×かすみα

ゲーム中はオープニングムービーとストーリーモードの幕間ムービーに分けられている場面だが、コンテではかすみαの笑い声から続くように設定されている。着地の場面などは忠実。

KAS-1' かすみ覚醒

カメラの前を通過し

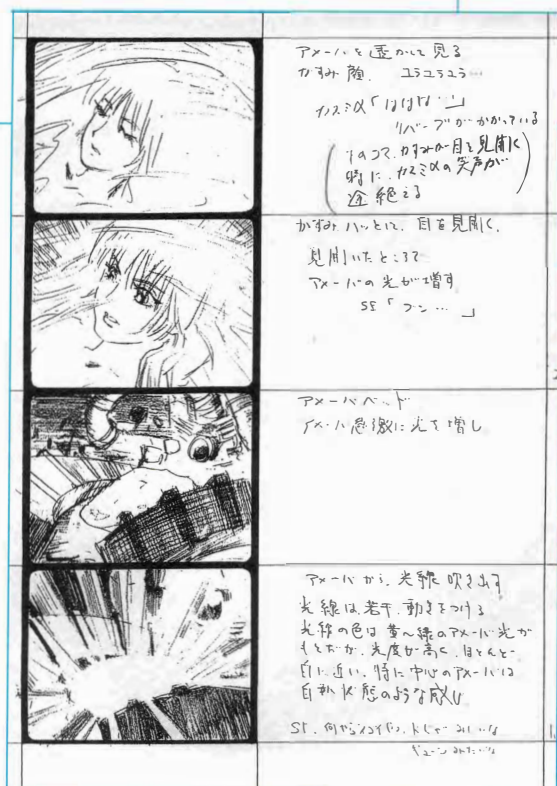
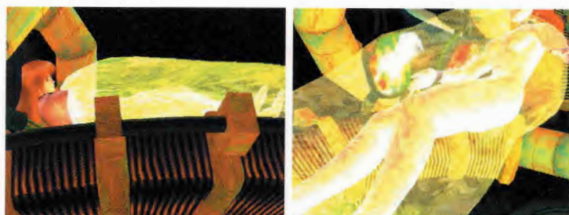
着地。上から見下ろす。
SE「ダン…!!」着地音

かすみが二人、対峙する絵まで

かすみ「ニセモノッ、よくも！」

ズバッ!!
かすみ、必殺技で
あやねを倒す。

かすみ「変移抜刀かすみ斬り」

倒された相手が知らない技なので。
かすみ「……あなたが知るよしもない」

かすみ×あやね

かすみ×あやね戦後の絵コンテ。あやねの特殊演出（71ページ上段）のようなものがかすみにも考えられていたのだろうか？この絵コンテのつづきが、下の写真でおなじみの演出となる。

かすみ×アイン

かすみとアインの戦闘まえ演出。キャラクターの動き、セリフだけでなく、表面上現れない細かなキャラクター心理や絵コンテにする際に感じた疑問点も描き込まれている点に注目。

ハヤブサ×かすみ

カメラ 替
かすみ「ひいて下さい
ハヤブサさん!!」

2

カメラ 替
ハヤブサ「ハヤテへの誓い、
お前は死なせん。
行かせるわけにはゆかん」

8

カメラ 替
ハヤブサ「そして忍の道・・」

ハヤブサ「道は酷く、

6

厳しいものと知れ」

ハヤブサ 構える

3

『DEAD OR ALIVE 2』屈指の名シーン。ハヤブサとかすみの戦闘まえムービーパート。全身が見えるよう引いたシーンが入る以外は、ポーズ、配光ともにほぼ忠実に再現されている。

ハヤブサ(エンディング)

ハヤブサのエンディングムービーの一部。このあと木の葉とともに消えるシーンへ。ほぼ絵コンテどおりの仕上がりだが、ムービーではセリフのタイミングが多少変えられている。

変更予定

スノーボード.

ザック「ヒャッホー !!」

ザック(エンディング)

ザックのエンディングシーン。変更予定と絵コンテ上部に書かれているが、コンセプトはそのまま活かされている。ムービーでは顔のアップシーンを省き、動きを強調したものになった。

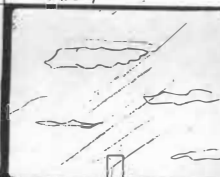
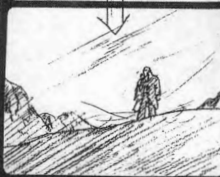
ジャン・リー(エンディング)

ジャン・リーのエンディング。木の粉砕からホワイトアウトまで、コンテどおりに進められた。若干ジャン・リーの顔の向きが調整されているが、これはちゃんと顔を見せたかったのだろう。

レオン（幕間ムービー）

レオンの幕間シーン。コスチュームの設定こそ違うがほぼコンテと同じ。注釈で書かれている"銃で倒れたことを説明的に……"に注目。これはいままで語られることがなかった事実だ。

レオン（エンディング）

レオンのエンディングムービー。デザインスケッチ同様、ここでもサングラスをかけている。ムービーではレオンの虚無感を演出するためか、背中からのアングルが多くなっている。

レイファン×ジャン・リー

因縁の対決となる、レイファンとジャン・リーの対戦まえイベントシーン。最後のレイファンのポーズは何案か考えられており、左の絵コンテのものはけっきょく採用されずに終わった。

顔アップ 同じ方向のカメラで、このときブラー軽め。
レイファン「クンフーを積んだわね」
で、次の瞬間、ブラーがぶわっと強くなる。
(気が強まる)
ジャンリー アップ
ジャンリー「……」
ビシッ
レイファン「あなたの世界で生きるために!」
何てやっとるのかね、このバカ娘は
こうでないなら

レイファン(エンディング)

万骨坊戦後、レイファンのエンディング。ズームアップの際は、絵コンテのように、枠を外して大胆に描かれている。ポーズ、体の向きなど、ほぼそのままにムービーに再現されている。

HIK-1 回想 第2試合 5

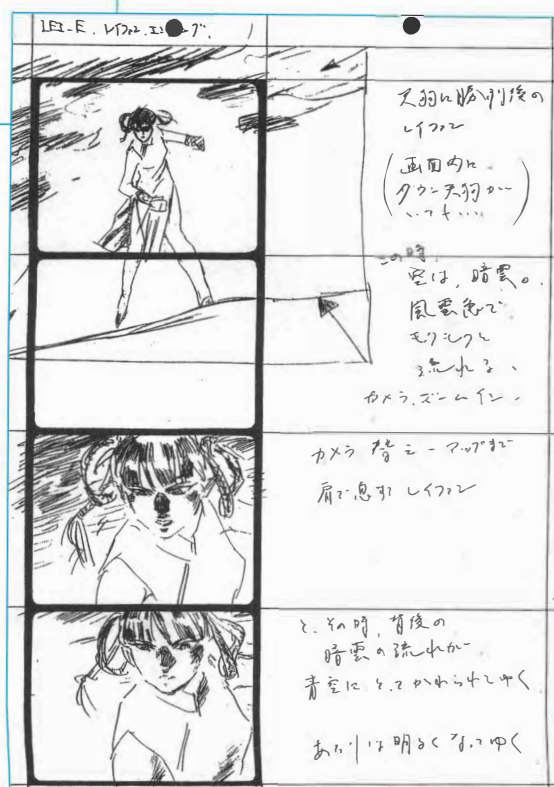
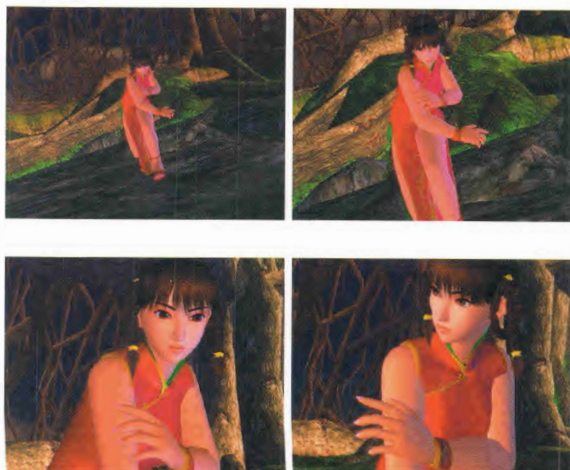
SE、銃声
いま、撃たれました

娘の前に立ちはだかる

女には別に表情なくていい
娘はただビックリ顔。

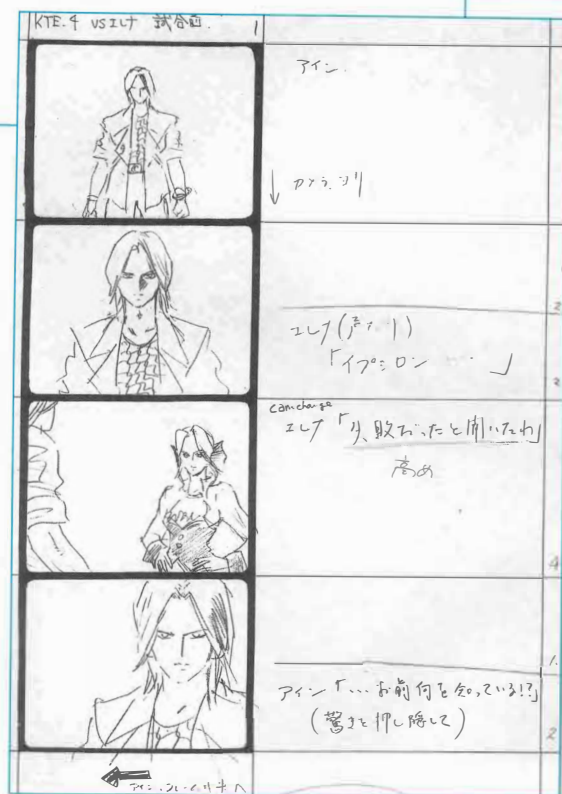
SE、銃声
モノクロカラー画面
(もしくは、そのたぐい)

顔にかかる血しぶき
1コマでペタッと
貼ってやれば ハイでき上がり。

ブラックアウト

エレナ(幕間ムービー)

エレナが何者かに襲撃される幕間シーンの一部。絵コンテでは正面から描かれているが、実際は背面に。それに応じてか、エレナの顔の向きも変更。暗転までの構成は、ほぼそのままだ。

エレナ×あやね

あやね戦まえの幕間ムービー。あやねに暗殺の嫌疑が掛けられている。カメラの向きこそ違うが、あやねの立ち位置、情感的に描かれるエレナの首の動きなど、コンテどおりに進められた。

エレナ×アイン

エレナとアインの再会シーン。フェイム・ダグラスの実子だけに、DOATECの内情に詳しい。コスチュームなど、設定が済んだあとに描かれたからか、きちんと同じものを着用している。

エレナ（勝利ムービー）

勝利ムービー。コンテでは逆光と指定があるが、ほぼ順光となっている。視線に対する指定もあり、ムービーを見ると、写真1枚目と3枚目の目線の強さがはっきりと区別できる点に注目。

SE「ゴオオオー…」
専用の炎背景が必要です。
キャラクターは逆光
画面は適当にぼよぼよゆらがせます。
右手に何か持っている
懐中時計みたいな
拳を握り締める
視線 カメラ
ブラックアウト

アイン（幕間ムービー）

勝利後に挿入される幕間ムービー。ストーリーではほとんど語られていないが、このムービーから万骨坊のDOATECへのからみが類推できる。絵コンテほぼそのままに構成された。

アイン（エンディング）

エンディングのひとコマ。コンテ上では強烈な閃光の指定があるものの、実際には導入されなかった。そのぶんムービーでは、構えたあとの間、余韻にポイントが置かれたようだ。

ティナ × ザック

変更予定

ザック「2人で どっかーしけこまねぇか？」

ハーイ

ティナ 胸ところからコンパクトをおもむろに取り出し、肩ごしに
ティナ「自分の顔」

「良く見てよ！」
下図のような感じで放り投げる

コンパクト、フレーム一杯に近よってくる（くるくる回りながら）

ティナとザックの戦闘まえの演出。変更予定と書かれているが、それほど変わらずムービーになったようだ。実際にはコンパクトはコンテほど大きく描写せず、割れる演出に重きを置いた。

バース（エンディング）

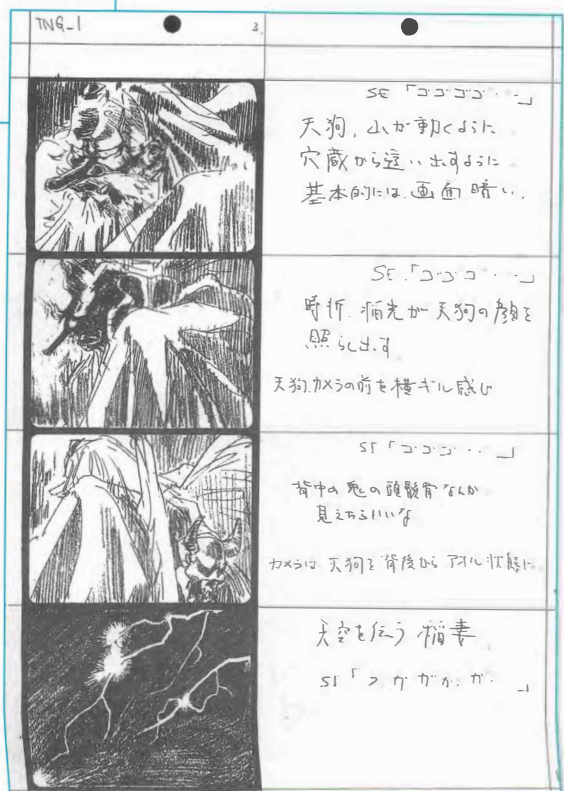
バースのエンディング。ティナのセリフが違うという、紹介した中でも珍しい例。初期に描かれたものなのだろうか。ティナの抱え上げられかたも、よりダイナミックになっている。

ゲン・フー(エンディング)

ゲン・フーエンディングの前半部分。倒れる万骨坊の手は省かれたものの、そのほかは忠実に作られている。コンテでは最後にセリフが置かれているが、実際は歩み寄るシーンに被る。

万骨坊(登場ムービー)

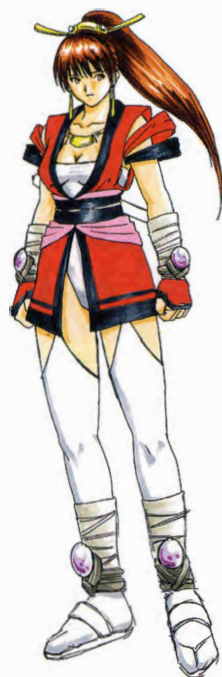
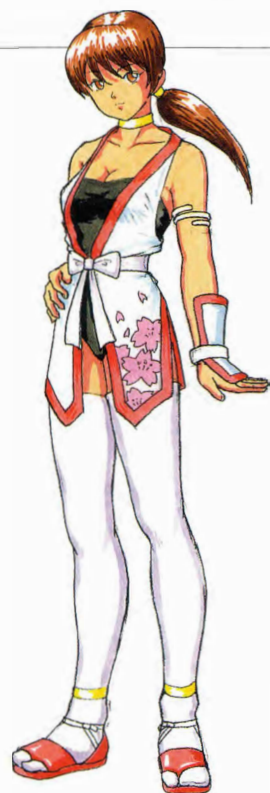
万骨坊が登場するおどろおどろしい場面。稲光が効果的な演出として使われている。絵コンテと違うところは、天空を伝う稲妻がなかった点。実際はこのタイミングにセリフ文字が入る。

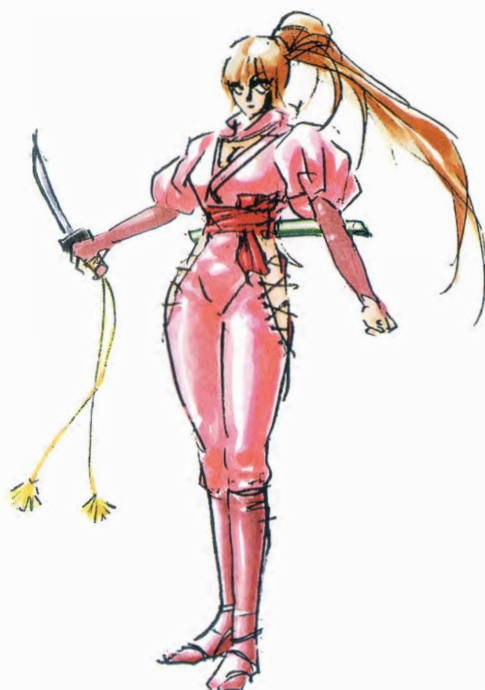
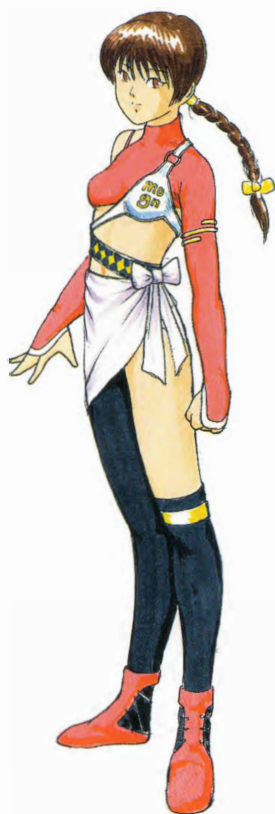
あやね×かすみ

あやねの特殊勝利演出（かすみ戦でKO後、一定距離離れるところの演出になる)。光球は絵コンテより派手に演出。絵コンテ欄外に書かれた"バ、バカな"の文字が、ならではの味である。

あやね(エンディング)

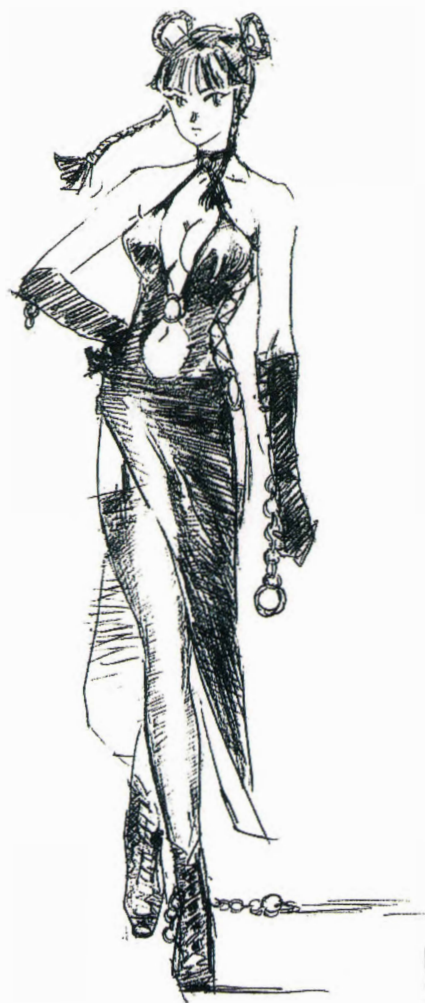
あやねのエンディングムービー。怖いライティングの指示どおり、明暗の差が強く演出されている。画面構成の演出だけでなく、声の抑揚までもが指定されている。コメントもおもしろい。

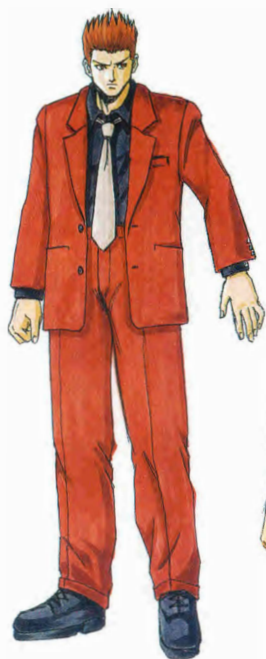
多様性が求められた『DEAD OR ALIVE 2』

『DEAD OR ALIVE 1』のものと比べ、よりディテールが細かく描かれるようになっている。これは基板性能の向上からだろうか？ また同一パターンで色の組み合わせが何種類も検討されている点も興味深い。

Kasumi かすみ

定番コスチュームに模様が加えられるようになった。数多く色違いが描かれているのは『2HC』の忍装束（白＆金）なのだろう。不採用に終わった未来忍者とも思えるコスチュームが新鮮に見える。

Leifang

レイファン

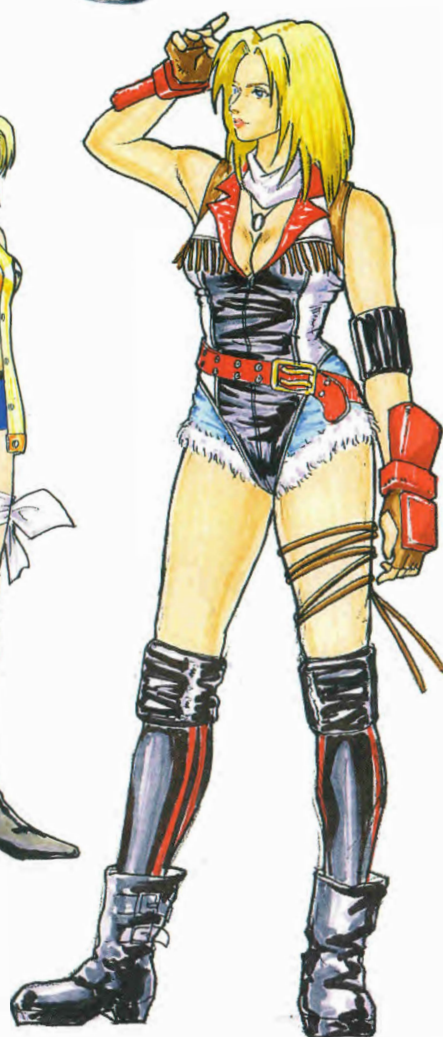
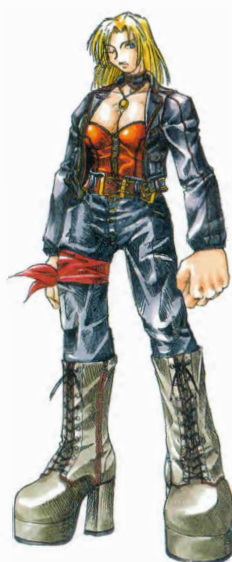
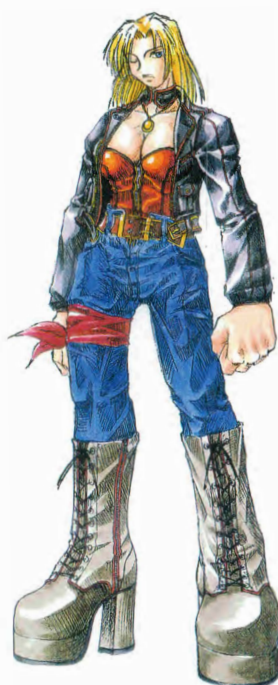
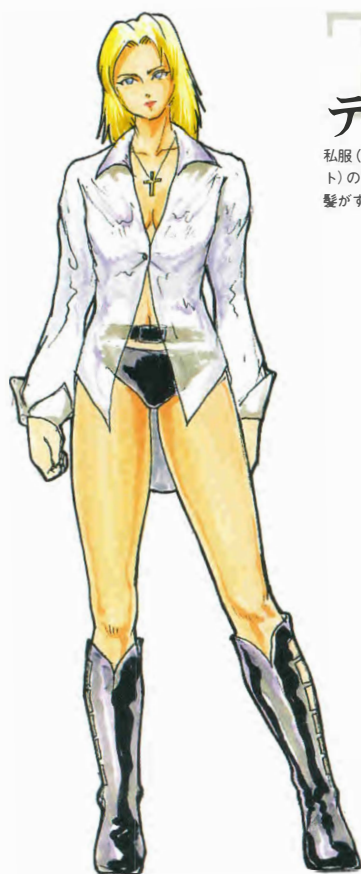
意外とシンプルに描かれているレイファンの色違い。鉛筆スケッチは、チャイナボンテージ。『3』でも登場する人気のコスチュームの原型がこれだ。

Jann Lee
ジャン・リー

ノースリーブのコスチュームは採用されずに終わった模様。スーツ姿と紫の拳法着は色こそ違うが、『2HC』で採用されているものだ。

Leon
レオン

タンクトップは『2HC』で採用。デザイン上、サングラスをかけているが、ゲーム中はなし。

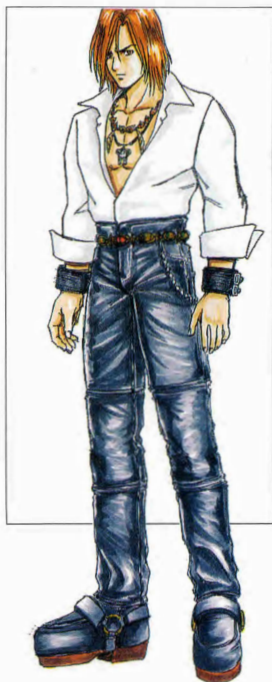
Tina

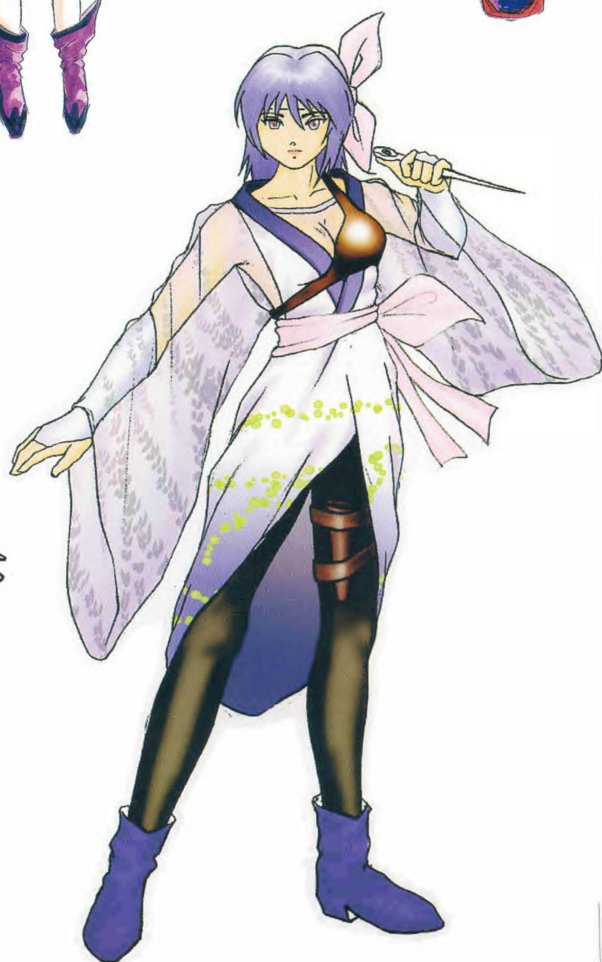
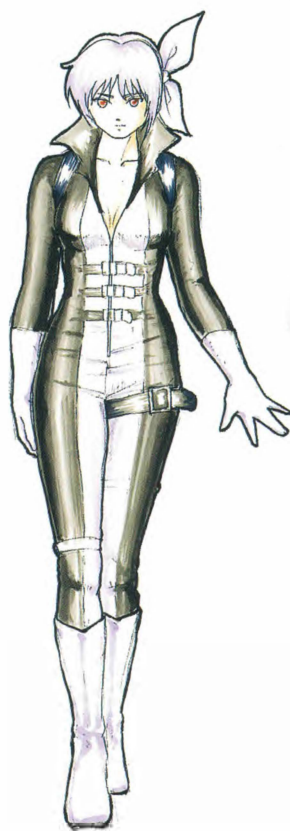
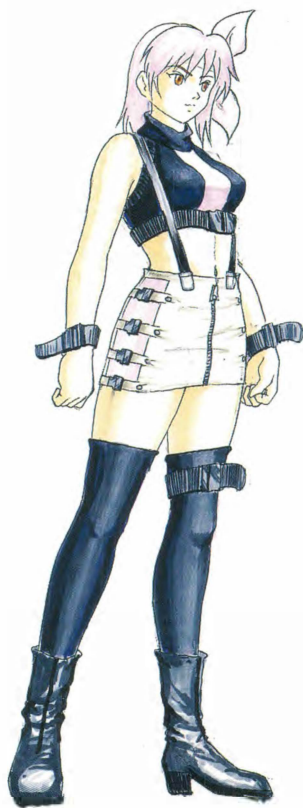
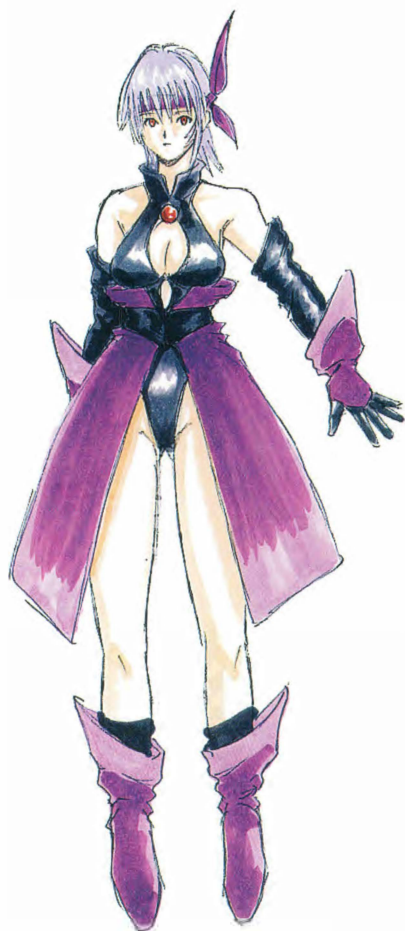
ティナ

私服（ジーンズ）やボンテージ、私服（スカート）の基になったデザインスケッチ。『2』から髪がすべて金髪になっている点にも注目。

Helena エレナ

ボディスーツと拳法着のデザイン。拳法着のほうはゲーム中と違った印象を受けるが、胸元のデザインなど採用されている部分が多い。

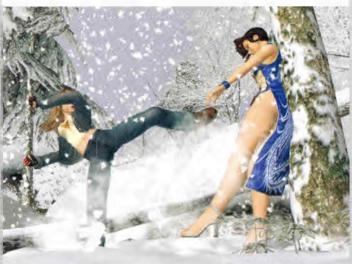
Ein アイン

空手着と私服。どちらも『2HC』で新たに導入されたコスチューム。胸のペンダントなど細かく描かれている。

Ayane あやね

忍装束（オレンジ）、ダークヒロイン、私服のデザイン案が並ぶ。クナイを手にするものや、色違いダークヒロインが新鮮だ。とくに白のダークヒロインは、ゲーム中に見てみたいほどの配色バランス。

DEAD OR ALIVE 3

2002年、Team NINJAが新たな主戦場に選んだハードは、コンシューマハードであるXboxであった。つねに最強ハードを選んできた彼らにとって、それは当たり前のことだったのかもしれないが、プレイヤーにしてみれば驚きだっただろう。その内容は3キャラクターの追加、地形効果のパワーアップなどの進化を遂げた。また、グラフィックの大幅な向上も世を震撼させた。Team NINJAの飽くなき挑戦はまだ続いている。

2002

私は幻羅を
殺しに行くだけ……

ビジュアルショック、その言葉の持つ意味は大きい。人気キャラ、ヒトミの参加なども話題に。

Xbox版 DEAD OR ALIVE 3
家庭用のみとなった転換点

シリーズ第4弾は家庭用ハード、Xboxにてリリースされた。基本システムは『DOA2』を正統進化、新キャラクターとして、ヒトミ、クリスティ、ブラッド・ウォン、ハヤテが追加された。

2001年11月16日、それまでのシリーズとは違った形で『DOA3』が発売された。ひとつが、アーケードで稼動後、家庭用ハードに移植するという形を採らずに、家庭用ハードXboxのみでの発売となったこと。もうひとつが、アメリカで先行発売となったことだ。日本ではXboxのハード発売と同時の2002年2月22日に発売。ゲームの基本システムは完成度の高かった『2』をさらに進化させたものに。溜め攻撃や空中投げなど新システムが組み込まれたのも特徴となる。新キャラクターにヒトミ、クリスティ、ブラッド・ウォン、そしてかすみの兄であるハヤテの4キャラクターが追加された。

Xboxの機能を最大限に活かした圧倒的なグラフィッククオリティー、これまで以上の華麗なモーション、緻密に描き込まれた背景などが、世界中からの支持を得た。

▶ Package

➡ストーリー上の主役となるあやねがメインに。黒基調の渋いデザインだ。

▼ Label

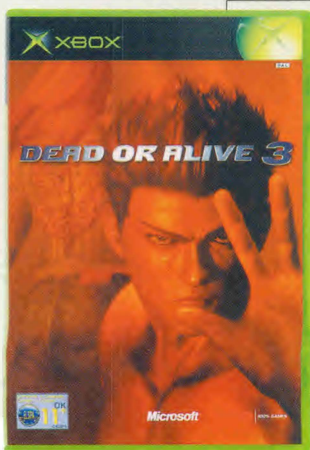
⬉レーベルを飾るのはかすみ。新コスチュームでの登場となる。

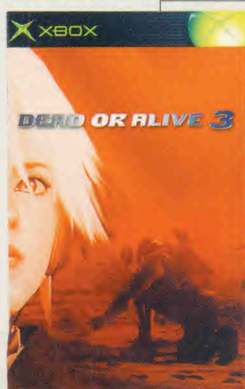
⬅取扱説明書の表紙は新キャラクターのヒトミ。用語解説はない。

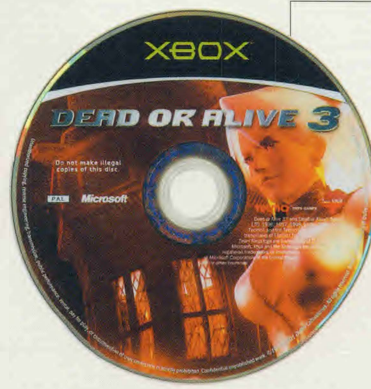
▲ Instruction Book

World Edition

欧州版『DEAD OR ALIVE 3』との違い

『DEAD OR ALIVE』シリーズは世界中で販売されている。ここでは『3』の欧州版を紹介しよう。ちなみにそれぞれのデザインは、北米版と共通のものである。

Package

⬅パッケージはジャン・リーが登場。押し出しの強いキャラだからか？

Instruction Book

⬅取扱説明書はクリスティ。欧米人が好むのはやはり欧米人なのだろう。

Label

⬅レーベルもクリスティが飾る。印刷精度が多少日本のものより落ちる。

FROM PLAYER'S SIDE

圧倒的クオリティーで開花する 新世紀の『DEAD OR ALIVE』

2002年初頭、Xbox本体と同時に発売。6年間で培った3DCG技術と、当時最高ハードのパワーを結集し、国内市場では、Xboxナンバーワンソフトとして、君臨し続けている。

4人の新キャラクターを追加

新たなゲーム機が市場に出る当日というのは、購買意欲があまりなくても何となく胸が高鳴るものだ。暇にかまけてショップへ足を運んだらほぼアウト。マスコミに煽られ、群集心理に踊らされ、新ハードを買ってしまうことは避けられない。そうと知りつつ予定のない消費をしてしまい、あまつさえそれを快と感じてしまうのが、悲しいゲーマーの性と言える。となると、おつぎはごく自然な流れで、本体と同発で登場するソフトへ興味が移る。しかし、これがまったくもってピンキリで、当たり外れが大きいというのが、これまでの経験から来る率直な感想。というのも、納期優先で頭数を揃えることが最重要であるため、間に合わせ的な内容でも半ば強引に店卸ししてしまうソフトが少なからずあるからだ。さて、Xboxが日本に宣戦布告したのは2002年2月22日。海外資本のゲームハードが、ここまで大規模に国内で展開するのは初めてのこと。そんな中、本体を購入したユーザーのほとんどが『DEAD OR ALIVE 3』(以下『DOA3』)をファーストプレイのソフトに選んだのは当然だろう。

『DOA3』は『DOA2』の基本を大きく変えることなく、いくつもの新アクション、4人の新キャラクターを追加。ストーリー的には『DOA2』後の物語が綴られ、思わず溜息が漏れるほどに美しいビジュアルを堪能できる。そういう意味では、チーム発足からの6年間が凝縮された、シリーズの正統後継者と呼ぶに相応しい作品である。それまでホームであったアーケードを捨てたことはある意味残念だが、ハードの性能や世界規模でのユーザー層を考えると、Xboxに絞ったことが正解だったのは、のちの歴史が証明している。

本書を執筆している2004年7月現在まで、国内で『DOA3』以上に売れたXboxソフトは存在しない。付け加えるなら、2位は『DOAX』だが、売上本数には倍近くの差がある。さらにその『DOAX』ですら、3位以下の他社ソフトを圧倒的に引き離している。すなわち、国内のXboxソフトはTeam NINJAブランドの独壇場であり、それを象徴するのが『DOA3』なのである。

ディレイと避けのバリエーションがアップ

『DOA3』の新要素は、いずれもそれまでの戦術を覆すほど影響が大きなものではない。ただ、一見して地味でも、攻めのバリエーションは確実に増加しているのも事実。ほぼ全キャラに何らかの新技や新コンビネーションが追加されているが、新技はかつて3段連繋だったものが4段以上に増加する、単発技に続きの連繋がつく、といったパターンが多く、結果的にディレイを組み込んだ連繋が強化されている。また、フリーステップの回避性能は相変わらず低いものの、軸ずらし攻撃によって相手の技をかわしつつ側面や背後に回り込むことも可能になった。一部には避け専用のアクションも存在し、猛威を振るうことに。その好例が新キャラ、ハヤテの特殊動作・疾風転だ。攻撃力こそないが、回避性能が非常に高く、立ちパンチなどをかわして一気に背後に回れてしまうという、一種"壊れた技"でもある。少なくとも、全キャラを強くする方向で調整が施されており、腰の引けたマイルド調整に辟易することなく楽しめるのは、格闘"アクション"として非常に好感が持てた。

『DOA3』で追加された新要素

『DOA3』から加わった新システムと新概念には、以下に挙げたものがある。軸ずらし攻撃とため攻撃は、ともに挙動が大きいので多用は禁物。エキスパートホールドは所有するキャラならぜひ狙っていきたい。

軸ずらし攻撃

画面手前、または画面奥に動きながらくり出す技で、コマンドの一部にステップが含まれている場合あり。タイミングが合えば相手の背後に回ることも可能。回避性能は技によってバラツキが大きい。

ため攻撃

特定の技をくり出す際に、ボタンを押したままにしておくことでため攻撃となり、ダメージがアップ。ガード崩し効果も付加される。ガード崩し後は、一定時間ホールド以外の入力を受け付けなくなる。

エキスパートホールド

レイファンとバイマンのみが持つダメージの高いホールド。正確には『DOA2』以前のコマンドで出すホールドのこと。この2キャラ以外のホールドは、簡易入力が正式コマンドに変更されている。

頂上決戦の行方

『DOA3』は、『2』までのように、開けた環境で無数の対戦が行われたことがない。そのため、対戦を好むコアなファンのあいだでは、キャラの優劣や勢力分布への関心が高まりつつあった。それを知るいい機会だったのが、2004年春に開催されたXboxチャンピオンシップ『DOA3』。この大会を制したのは、疾風転を駆使する回避重視のハヤテ使いだった。

⬅対戦ゲームのキャラは、プレイヤーが育てるもの。まだ見つかっていないコンボや戦術などがあるかもしれない。

INTERVIEW

Team NINJAの新しい礎 その原点が『DOA3』

2002年2月22日、Xbox本体と同時にリリースされた『DOA3』。これまでのアーケードで稼働ののち、家庭用ハードへ移植するという方法を採らずに、家庭用オンリーでの展開になった。その理由はどこになるのか？ 開発秘話とともにお届けする。

家庭用1本に絞った理由 そして『DOA4』との関連

──『DOA3』には、これまでのシリーズと異なる点があると思うのですが？

板垣　格闘ゲームのナンバー1になることが、7年まえの『DOA1』からずっと、このシリーズが課せられたテーマであり存在理由なのですが、『DOA3』ではいくつか変わった部分があります。逆に言えば、いくつか業界の常識を破ってやろうと思いました。

ひとつは業務用タイトルではなく家庭用に絞るということ。ずいぶん波紋を呼びましたが、家庭用に絞った理由のひとつは、格闘ゲームだけでなくソフトをたくさん作りたかったからです。しかし僕らが目指すクオリティーでは、どうやっても1年に1本くらいのソフトしか開発できない。業務用で開発してそれを移植するという従来どおりのやりかたでは、業務用で1年、家庭用で1年。つまり2年に1本しか開発できない。いろいろ作りたいものがある状況で、2年で1本開発するのと家庭用に的を絞って2年で2本を開発するのとどちらがいいのか？と考えました。

ユーザーの皆さんにとって、どちらがいいんだろうとも悩みました。業務用を飛ばして家庭用を開発すると発表したとき、反対の声もありました。しかし、いまならわかってくれる人も多いでしょう。僕らが『DOA3』の開発を始めてから2年経って、いま皆さんは『DOA3』だけでなく『DOAX』も遊べる。そのほうがいいと信じて、僕らは家庭用に絞ろうと考えたんです。

──アナログ入力の導入やホールドを容易にしたのは、やはり家庭用だからですか？

板垣　そのとおりです。業務用って僕の印象では山奥の渓流なんですよ。岩場を流れる急流で、岩もゴツゴツしている感じで。家庭用ってもっと緩やかな流れで、川にたとえるとすごく下流ですよね。岩も流れで削られて、丸みのある石になっている。

『DOA1』や『DOA2』ってそのイメージで言うとすごく尖った印象、まだ堅い岩ですよね。家庭用に移植するときにはそれを丸くしていくわけですが、もともと業務用という渓流向けに作っていると、どう洗練させようにも無理な部分もあるわけです。時間をかけて転がればどんな岩も丸くなるんでしょうが、そんなにのん気じゃないので。だから『DOA3』は、最初から純粋に家庭用に向けて作ってみたいと思いました。あと最近は、家庭用のほうが業務用よりマシンパワーが上回ってますよね[*1]。これが家庭用オンリーで開発しようと思った3番目の理由ですね。

──『DOA3』は、『DOA++』から考えると、ものすごい一般向けな印象ですよね。

板垣　『DOA3』は、中身的にいうと『DOA4』までを見越した作りにしました。最初はキャラを一新しようと思っていたんですよ。『DOA4』でそれまでのキャラと出会うという感じで。そういった構想の中から、うちのデザインチームが生み出したのがヒトミです。でもけっきょく、途中で作戦変更しました。というのもユーザーから既存キャラに対する期待の声がたくさん聞こえてきて。たとえば「丹下さくらさんが声優業を辞めて、かすみはどうなるんだ」というような話とか。

そういうファンの方に「今回かすみは出ません」とは言えない。既存のキャラに対する思い入れ、期待を裏切れないですよ、やはり。『DOA4』を作るために『DOA3』でキャラを入れ替えるというのは、作り手のエゴでしかないから。しからば全キャラちゃんと登場させて、それまでも作っていたキャラも登場させて、ボリューム感溢れるものにしようとなったんですよ。

流派からコスチュームまで『DOA3』を解き明かす

──新キャラクターの格闘流派の選択は、どういう方向性で決めたんですか？

板垣　流派を選ぶときの基準はいつもいっしょです。だれもが知っている流派と、あまり知られていない流派からひとつ以上ずつ選んでいます。『DOA2』でいえばエレナの劈掛拳はあまり知られていない代表、アインの空手は誰もが知っているメジャーな武術の代表という具合です。『DOA3』

注1　家庭用のほうがパワーが上

純アーケード基板で現在（2004年7月）使用されているビデオゲーム用ハードには、セガのNAOMI2、サミーのATOMIS-WAVEが代表格。家庭用ハードより高性能とは言えないものである。家庭用互換基板としては、Xbox互換のchihiro（セガ）、プレイステーション2互換のSystem246（ナムコ）、ゲームキューブ互換のトライフォース（任天堂・セガ・ナムコの共同開発）があるが、どれも『DOA3』開発時には登場していなかった。

注2　シェーディング

『DOA3』のコスチュームは、それまでのシリーズに比べ、最大でもかすみの5種類と数が少ない。ちなみに先行した北米版『DOA3』は、コスチュームがデフォルトの2着しかなかった。しかし、日本版の発売後、雑誌Xbox Offcial Magazineの付録として、日本版で追加されたコスチュームが収められたブースターディスクがつけられた。

「格闘ゲームだけでなく、たくさんのゲームを作りたかったから家庭用に絞りました。」

は蛇拳と酔拳、そして空手ですね。蛇拳がマイナーというと先生やその流派の方に怒られそうだけど、酔拳はメジャーですよね。ヒトミを空手使いとしたのはストーリーからの要請です。アインの空手とは趣の違うものにしようと決めていたんですが、とはいえアインの技も似合うので、どういう構成にするかずいぶん考えましたよ。ヒトミは総入れ替え案時の主役キャラとしてデザインしましたから、モーションチームも気合いが入っていましたね。

――ストーリーに関しては、エンディングもあり、わかりやすくなったという印象です。

板垣　『DOA2』のときに、わけがわからないとずいぶん言われました。海外でもそういう意見があって。ただ、向こうの場合は言語の壁も影響しているわけですが。僕らとしては格闘ゲームを作っていてRPGを作っているわけではないから、ドラマは闘う理由だけを端的に描いています。たとえばゲン・フーって孫のために闘うという理由があって、その中でエレナに出会い、いろいろと言われるわけです。それはその場での闘う理由、動機づけですよね。ゲームは小説じゃないから、闘う理由を最小限、幕間のドラマで描いているんだけど、ファンの中には、それだけじゃ物足りないと言う人もいて。その気持ちはよくわかります。『DOA2』の発売後しばらくしてから、そう思いました。

とはいえ格闘部分よりもストーリーテリングのほうが長くなるようでは本末転倒ですから、幕間の手法は変えず、新たにエンディングをつけました。

――コスチュームが少なかったですが、『DOA3』では厳選した感じなのですか。※2

板垣　コスチュームに関しては、結論をまず最初に言っておくと、つぎはもっと増やします、それだけです（笑）。遊んでる方からすると、ひとつひとつを作り込んだから、というのは言い訳にしか聞こえないわけで。僕らとしてはクオリティーを保つためには数多くは無理でしたし、Xboxの立ち上げを支援するために作ったという側面もあるので時間がなかった。ハイクオリティーなものを少数作るか、それとも粗製濫造するかという選択しかなかったんです。でもユーザーからしてみれば、ハイクオリティーなものがたくさんあるというのが理想なわけですよね。だから、つぎはコスチュームを増やしますよ。

21世紀から始まる新しい『DOA』シリーズ

――発売から1年以上経過して、『DOA3』を振り返ってもらったわけですが、このタイトルは、どういう意味合いを持っていたんでしょうか？

板垣　あらゆる面でナンバー1の格闘ゲームに仕上げるということです。僕たちTeam NINJAはクオリティーをもっとも重要視してシリーズを作ってきました。それはこれからもそうです。しかし世間的には販売数量でゲームが計られることもある。しからばその点でもナンバー1になってやろうじゃないかと。Xboxでそれができるのかと笑った人がいましたが、あなたにはできないだけだろう？　と僕は返しましたよ。僕らはできると思ったからそれをやった。

しかし勝ってしまえば、なんということはないですね。振り返ってそう思います。べつにファンが小躍りして喜んでくれるわけでもないし……というより、そんなことにはウチのファンは誰も興味がないことがよーくわかりました（笑）。皆さんは遊ぶために『DOA』と付き合ってくれてるわけなんで。そういう感慨というか気分が『DOAX』を生み出したともいえます。べつに数なんて何でもいいや、っていうね（笑）。

――『DOA3』をひと言で言い表すならどういう言葉になりますか？

板垣　『DOA3』は21世紀のゲームとして、これからの僕らTeam NINJAの礎ですね。そこから『DOAX』が生まれて、『NINJA GAIDEN』、『DOA code:Cronus』※3も生まれてくる。そんな礎となったゲームですね。

2003年3月11日収録

注3）DOA code:Cronus

2002年の東京ゲームショウで発表されたシリーズ最新作。現時点（2004年7月）でもタイトルしかわかっていないが、板垣氏の言葉によると、「ひと言でいうなら無限に広がる大宇宙です。いままで誰もやったことのないことを思いついたのでそれを形にしています」（ファミ通Xbox2002年11月号）、「かすみちゃんとあやねちゃんの子供のころの話とか知りたくないですか？」（ファミ通Xbox2003年3月号）とのことである。

GALLERY 04

Xboxのパワーが生み出した新世代イラストレーション

『DEAD OR ALIVE 3』からキャラクターイラストが大きく変化を見せることとなった。それまでは、イラスト用として描き起こしていたであろうものが公開されていたのだが、『3』からはXbox実機そのものから抜き出されたキャラクターモデルが、ほぼそのままに使えるようになったのである。さすがに雑誌表紙用などのイラストには、ある程度の処理が施されているが、それは美しさをより際だたせるためのものと言えよう。数多くのイラストが短期間にファンの前に登場することとなったのだ。

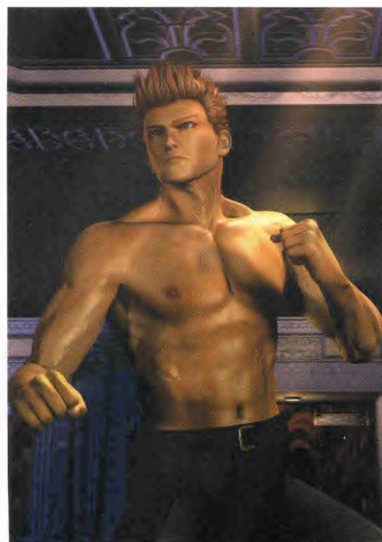
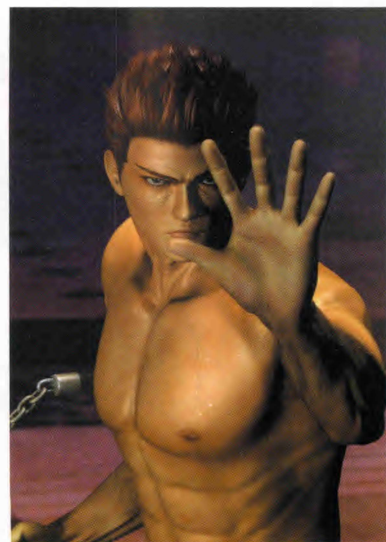
また、本項を見てもらえればわかるが、実機のもの以外に、『3』で初導入されたプリレンダリングムービー部分の絵がポスターとして使用されている点も興味深い。

Xboxのパワーと相まり、Team NINJAのイラストも進化を遂げているのである。

1

3

2

1から6はインストラクションブックやポスター、オリジナルサウンドトラックのパッケージに使用されたもの。3がインストに、1、2、4がポスターとして採用された。6は北米・欧州版のパッケージの基となったイラストだ。これはジャン・リーのプリレンダリングムービーのエンディングから抜き出されたカット（実際のパッケージは80ページ）。6は『DEAD OR ALIVE 3』オリジナルサウンドトラックのパッケージのほか、ゲーム雑誌の表紙にも使用された。

4

5

7

8

7、8、9はどれもゲーム雑誌表紙用に描き起こされたものだ。7は、かすみ、ヒトミとふたりのキャラクターが並んでいるという、Team NINJAのイラストとしては珍しいカット。8のかすみはセーターの素材感に注目したい。『DEAD OR ALIVE1』のころから比べると隔世の感がある。9の夕日の中を歩くヒトミには、デザイナーの気合いが感じられる。『3』からの新キャラクターということで、Team NINJAの彼女にかける押しの強さがうかがえる1枚でもある。

10

11

10から36は『DEAD OR ALIVE 3』発売前後に公開されたもの。実機モデルの精密さが増した恩恵がここに感じられる。さまざまな角度で、数多くのコスチュームが大きなサイズで見られるようになったのだ。肌やコスチュームの質感のほか、緻密に描かれた背景にも注目してみよう。

12

13

14

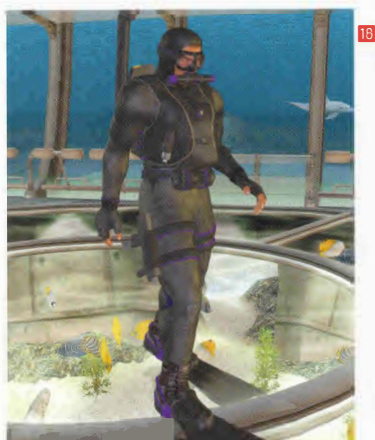
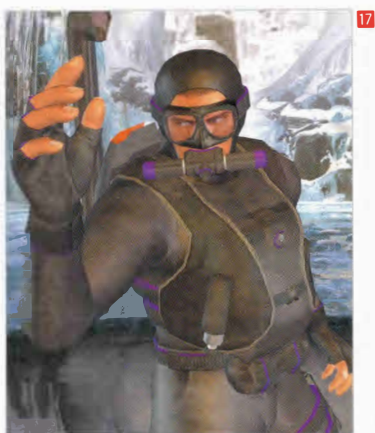
16

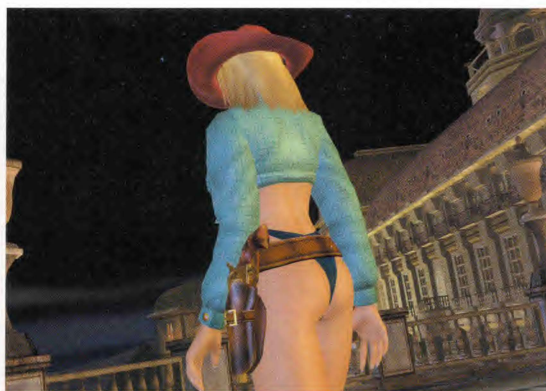
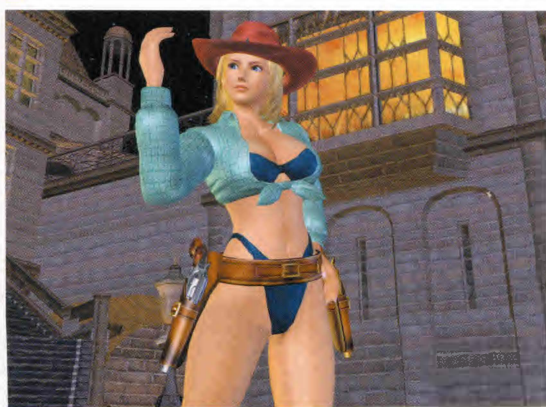
16

17

18

20

19

21

22

23

24

25

26

27

28

29

30

31

32

33

34

35

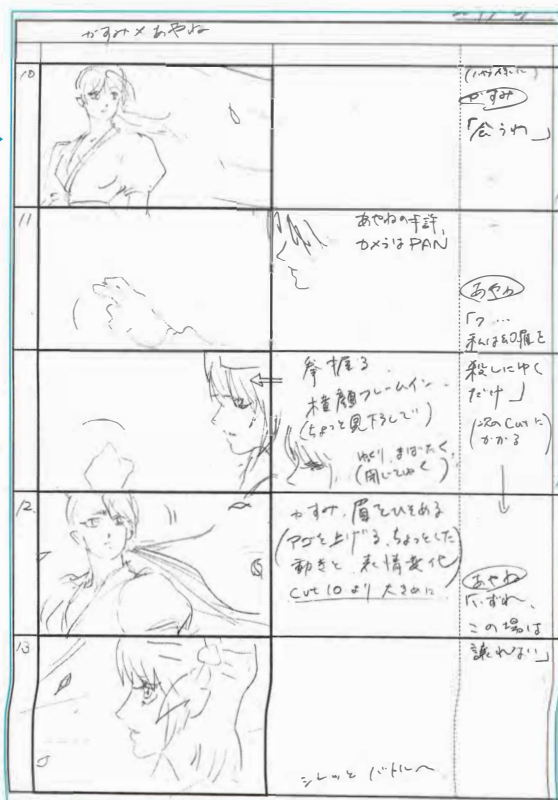
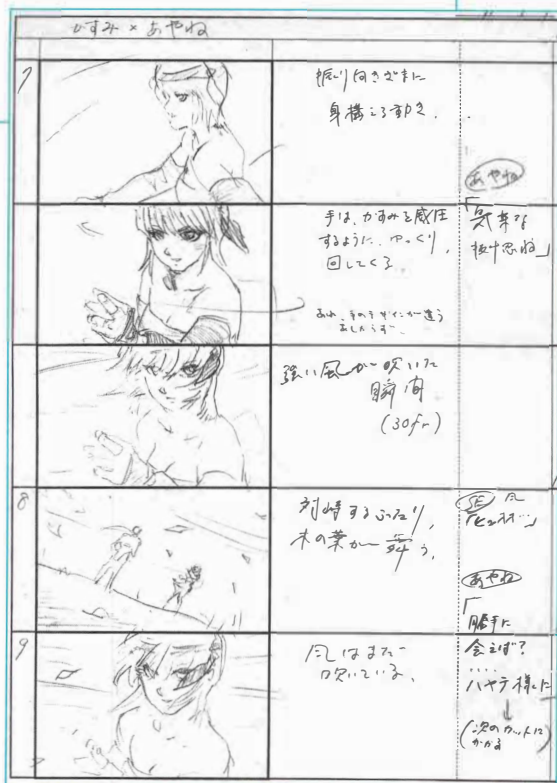
36

『DEAD OR ALIVE 3』：絵コンテ 忠実に再現された設定の世界

『DEAD OR ALIVE 3』でも『2』同様、それぞれ詳細な絵コンテが描かれている。16：9の画面にも対応するためか、コマが少し横長になっているのもポイントだ。

かすみ×あやね

かすみとあやねの戦闘まえイベントシーン。あやねのコスチュームが忍装束（紫）で描かれているところに注目。コンテが描かれたときは、1Pコスチュームが未決だったのだろうか。

かすみ×あやね
10 かすみ「会うわ」
11 あやねの手許、カメラはPAN
あやね「フ…私は幻庵を殺しにゆくだけ」
拳握る 横顔フレームイン（ちょっと見下ろして） ゆっくりまばたく（閉じてゆく）
（次のCutにかかる）
12 かすみ、眉をひそめる（アゴを上げる、ちょっとした動きと表情変化 Cut10より大きめに）
あやね「かすみ、この場は譲れない」
13 シレッとバトルへ

かすみ×ハヤテ

かすみ、幻羅戦直前となる、ハヤテとの戦闘まえシーン。ハヤテの感情を表すために、拳を握るシーンも考えられたようだが、それぞれの後ろ姿を映すことの"間"で、それを表現した。

かすみ×ハヤテ

目を開けて、しゃべりはじめる

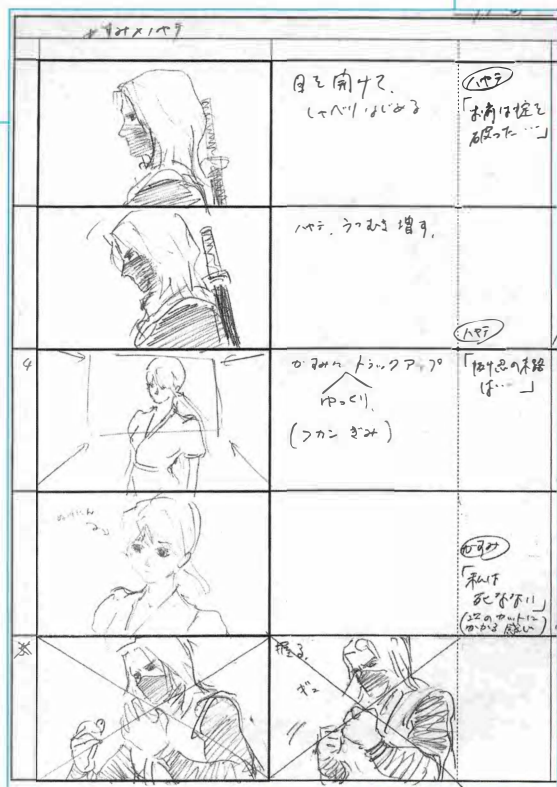
ハヤテ「お前は掟を破った…」

ハヤテ、うつむき増す。

かすみへトラックアップ ゆっくり (フカンぎみ)

ハヤテ「抜け忍の末路は…」

かすみ「私は死なない」(次のカットにかかる感じ)

握る。 ギュ

ハヤブサ×ハヤテ

ハヤブサのハヤテ戦まえイベントシーン。ハヤテでも同じシチュエーション、セリフのシーンが入るが、カメラ位置が異なる。コンテどおり、逆光の中のハヤブサが渋く表現されている。

ハヤテ×ハヤブサ 「誰が幻羅を倒せるか?」 (場所：日本城の屋根の上)

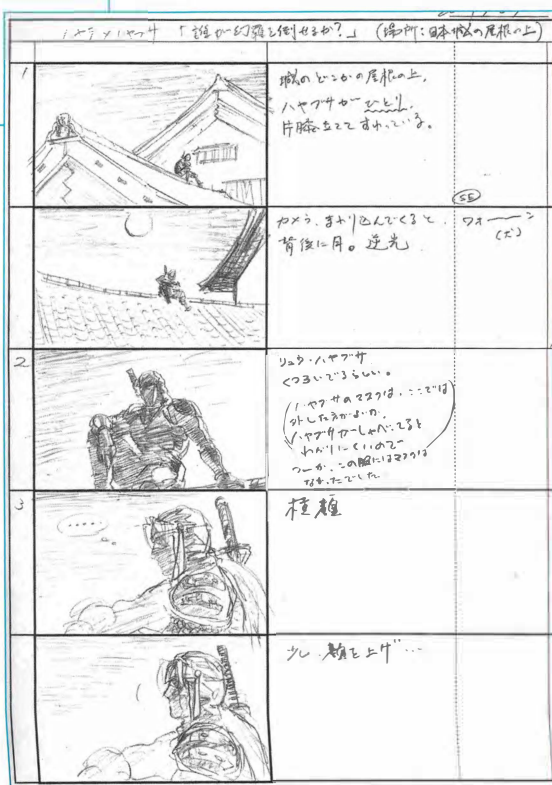
城のどこかの屋根の上、ハヤブサがひとり、片膝立ててすわっている。

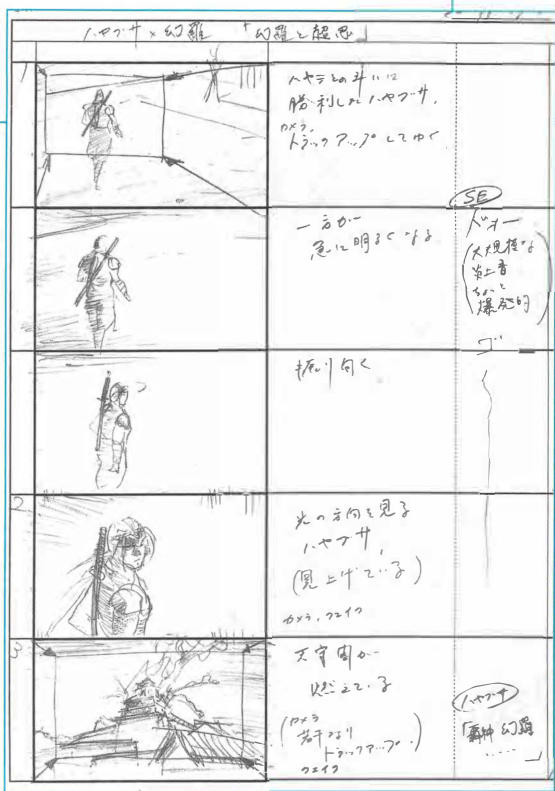
カメラ、まわり込んでくると、背後に月。逆光

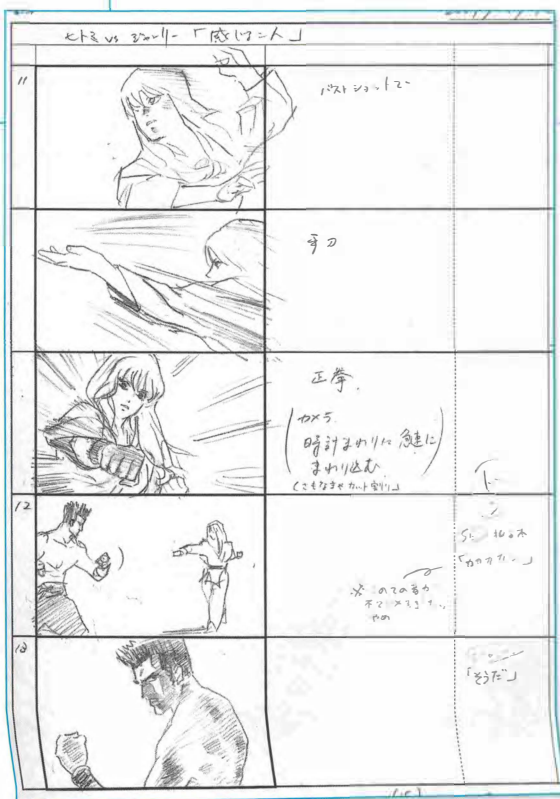
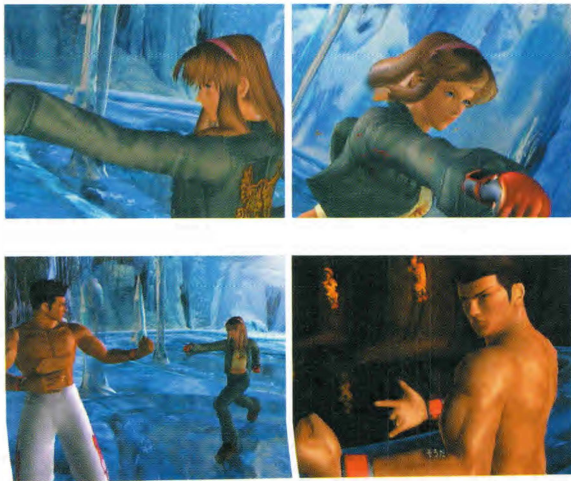
SE ワォーン (犬)

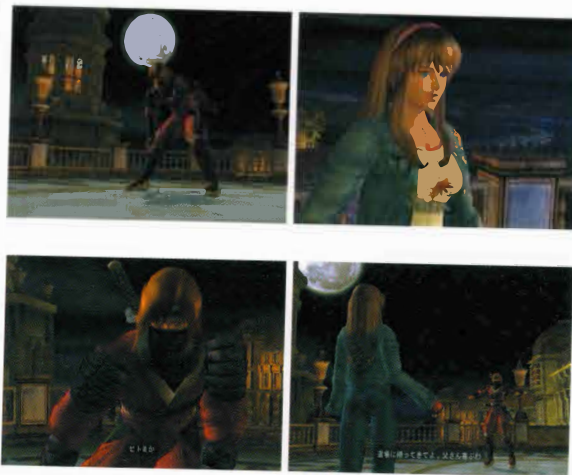
リュウ・ハヤブサ くつろいでるらしい。

(ハヤブサのマスクは、ここでは外したほうがよいか。ハヤブサがしゃべってるとわかりにくいので…)

少し顔を上げ…

ハヤブサ×幻羅

ハヤブサ、幻羅戦まえイベントムービー。それぞれの絵コンテにはすべてムービー名がつけられているのにも注目。このシーンには"幻羅と超忍"というムービー名がつけられている。

ヒトミ×ジャン・リー

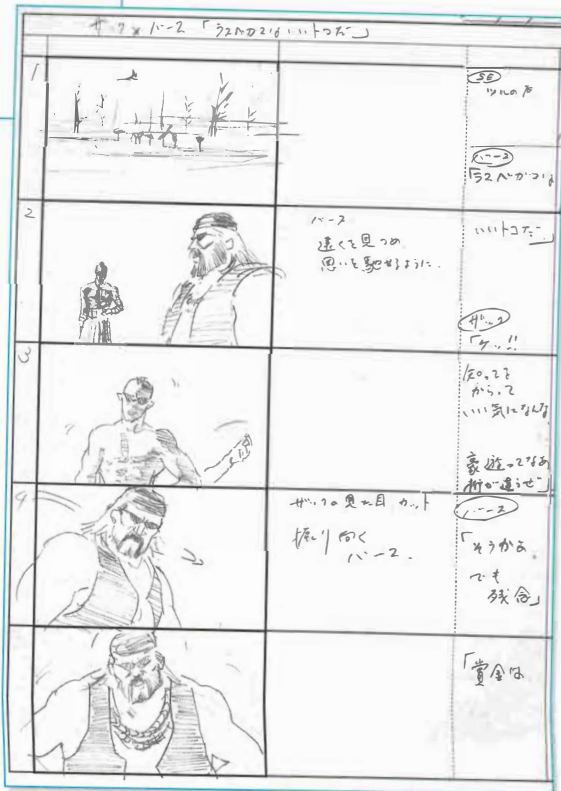
ヒトミ、ジャン・リー戦まえ。す速いヒトミの型だけに、絵コンテでは数枚にわたって描かれている。ヒトミのコスチュームがコンテでは空手着に。初期はこちらがcos1だったのだろうか？

ヒトミ×ハヤテ

ヒトミのハヤテ戦まえイベントムービー。コンテでの修正依頼どおりヒトミの向きが変わっている。このイベントシーンだけハヤテがcos2なのは、何かしらの意味があるのだろうか。

ザック×バース

ザック対バースの戦闘まえシーン。『DEAD OR ALIVE 2』では、ザックとティナの絡みがあったが、『3』では、バースとの関係が強調されたものに。キャラが増えた影響なのかもしれない。

ザック×ゲン・フー

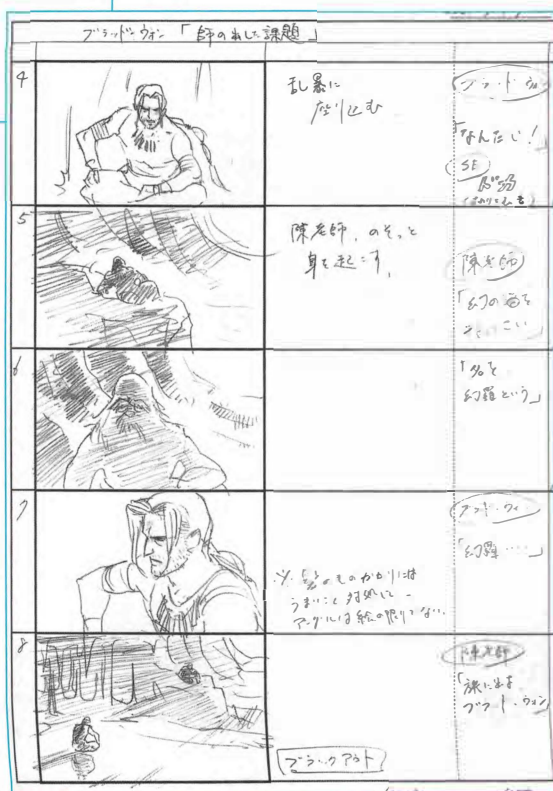
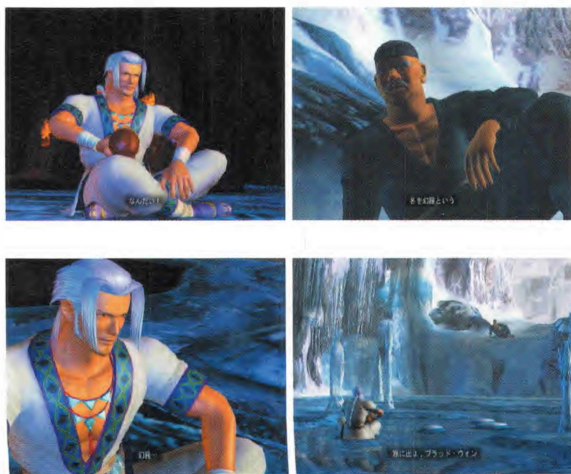
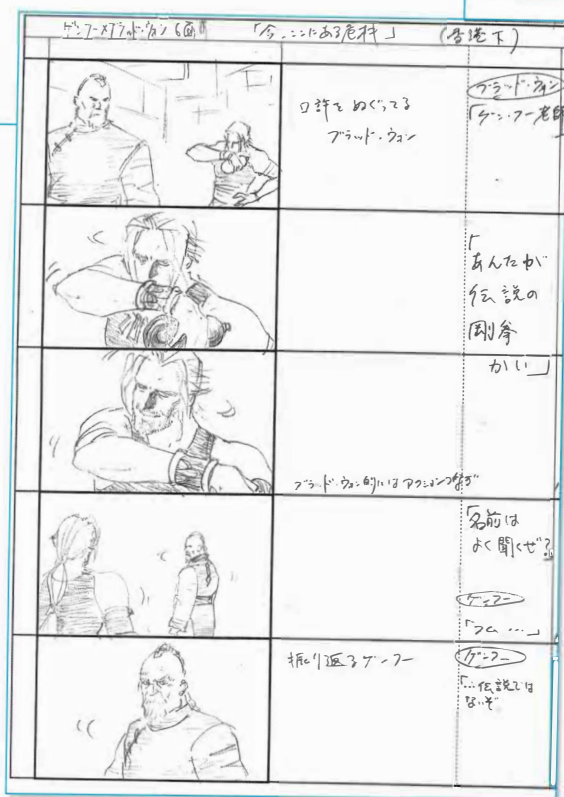
ザック×ゲン・フー　3面目「賞金は誰のもの？」（中国）

カット	画面	内容	セリフ
3		ゴゴゴ… 時々クエイクが入る	ゲン・フー 「まさか！ 幼き 孫娘の命を、 虐らんか！」
4			ザック 「だ、だから ベガスで 増やすんじゃ ねえか！」
5		（カメラ　トラックアップ） 目を閉じてる	
6			ゲン・フー 「無理じゃ!!」

ザックとゲン・フーの対戦まえイベントシーン。絵コンテの指示どおり、ゲン・フーのセリフの際はかなり強めのクエイク（震え）が入る。ザックの手の動きも、実際は長く大きい。

ブラッド（幕間ムービー）

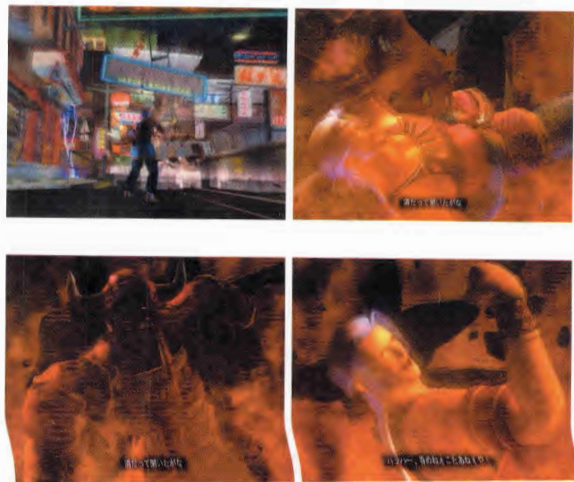
新キャラクターの人間性、ストーリーを強調するためか、単独のイベントシーンが用意された。構図など、絵コンテから忠実に起こされたようだが、陳老師の髪型が微妙に違っている。

ブラッド・ウォン「師の出した課題」

カット	画面	内容	セリフ
4		乱暴に 座り込む	ブラッド・ウォン 「なんだい！」 SE ドカッ
5		陳老師、のそっと 身を起こす	陳老師 「幻の酒を……」
6			「名を 幻羅という」
7		※髪のものかかりには うまいこと対処して… アングルは絵の限りでない	ブラッド・ウォン 「幻羅……」
8		ブラックアウト	陳老師 「旅に出ま ブラッド・ウォン」

ブラッド×ゲン・フー

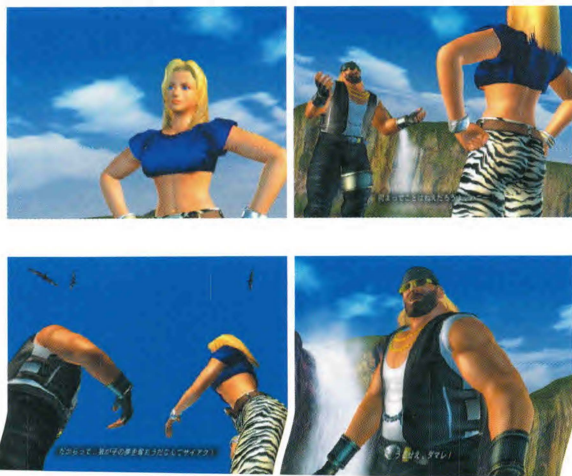
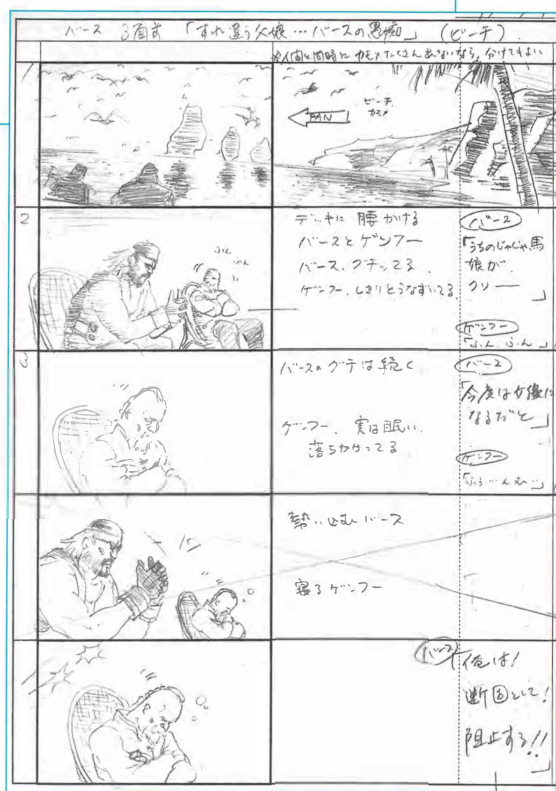
ブラッド、幻羅まえ最終戦のムービー。構図、セリフ、コスチュームとも、絵コンテそのままに構成されている。酔拳と心意六合拳の中国拳法夢の対戦は、Team NINJAの粋な計らいか。

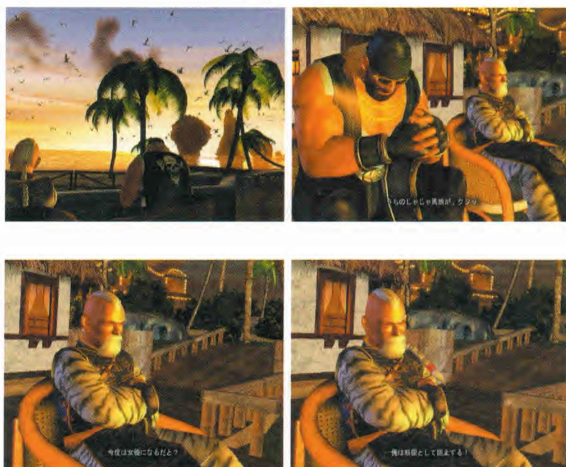
ブラッド×幻羅

ハヤブサ、ハヤテ、あやね以外は、幻羅戦まえムービーが統一されているためつい飛ばしがちだが、ブラッドにもキャラ専用の幻羅戦シーンが用意されている。見忘れている人は必見だ。

ティナ（幕間ムービー）

オープニング時も見られる、ティナの幕間ムービー。何気なく見ていると気づかないが、このシーンだけバースがサングラスをかけていない。新聞に掲載されているTINAにも注目。

ティナ × バース

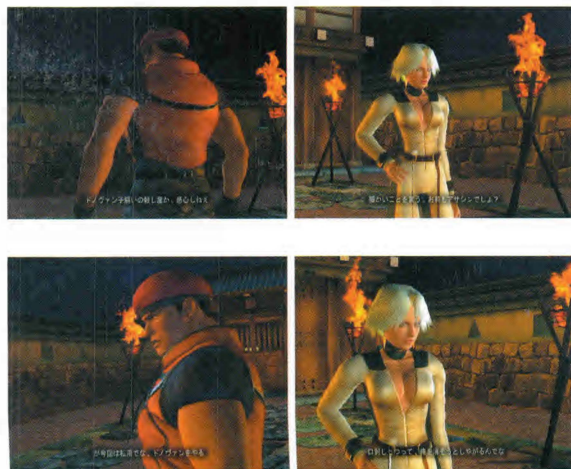
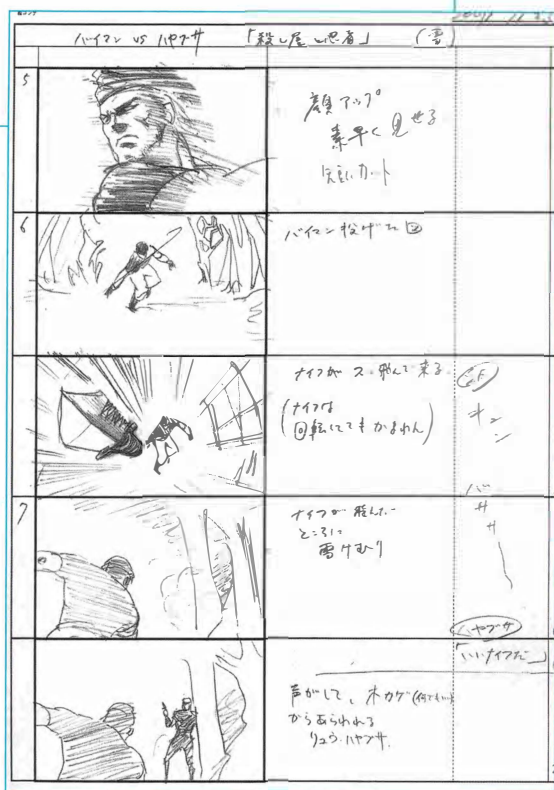
ティナとバースの対戦まえイベント。バースは、デザインスケッチ（111ページ）で描かれているコスチュームと同じものを身につけている。ここから、同時期に描かれたものだとわかる。

バース（幕間ムービー）

バースの幕間イベントシーン。バースとゲン･フーという、考えてみれば奇妙なシチュエーションだ。ビーチでの対戦は快晴の昼間だけだが、印象深い夕方のビーチでも闘ってみたかった。

バイマン×クリスティ

バイマンのクリスティ戦まえムービー。絵コンテどおりのムービーになっている。なぜ安土城が選ばれたのかはわからないが、松明の炎による照り返しが、この場の雰囲気にマッチしている。

バイマン×ハヤブサ

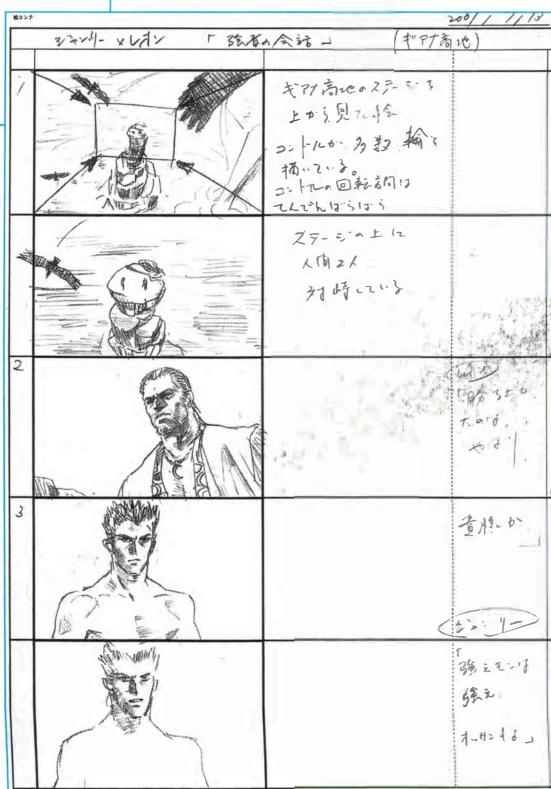
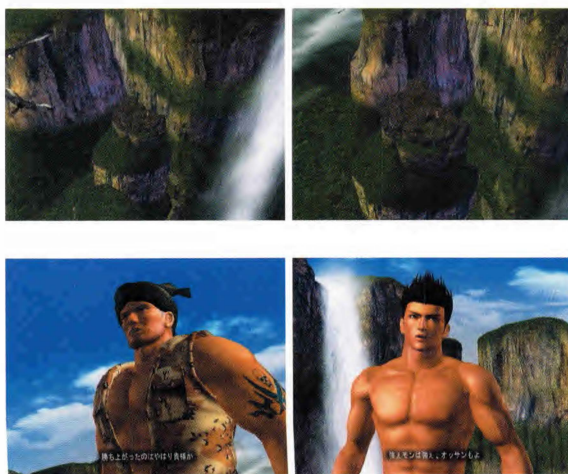
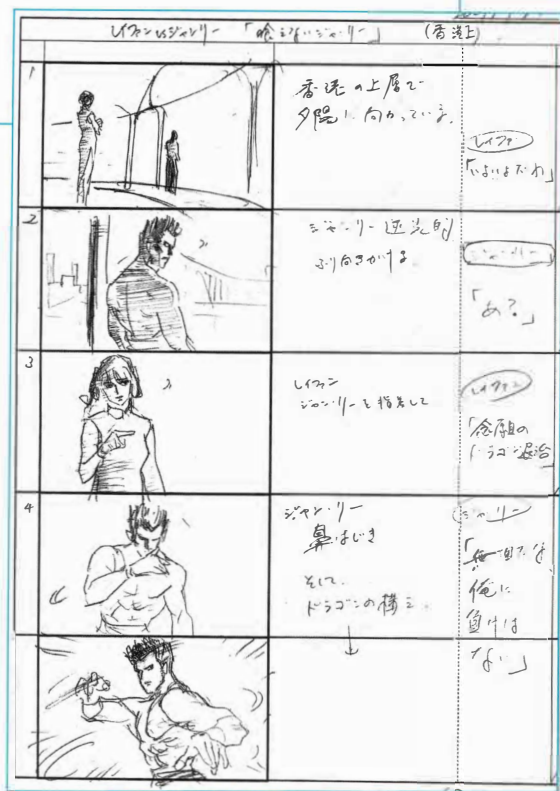
バイマン vs ハヤブサ 「殺し屋と忍者」 (雪)

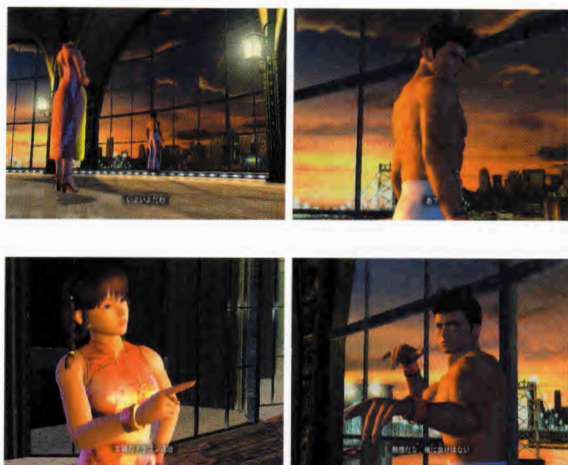
5	顔アップ 素早く見せる 短いカット	
6	バイマン投げた図	
	ナイフがスっ飛んで来る (ナイフは回転してもかまわん)	S.E. ギュン
7	ナイフが飛んだところに雪けむり	バサササ
	声がして、木カゲ(何でも…)からあらわれるリュウ・ハヤブサ	ハヤブサ 「いいナイフだ」

バイマン対ハヤブサの戦闘まえシーン。絵コンテでは、こちらに向かって飛んでくるナイフが大きく描かれているが、実際はその代わりにナイフをキャッチするハヤブサの手が入れられた。

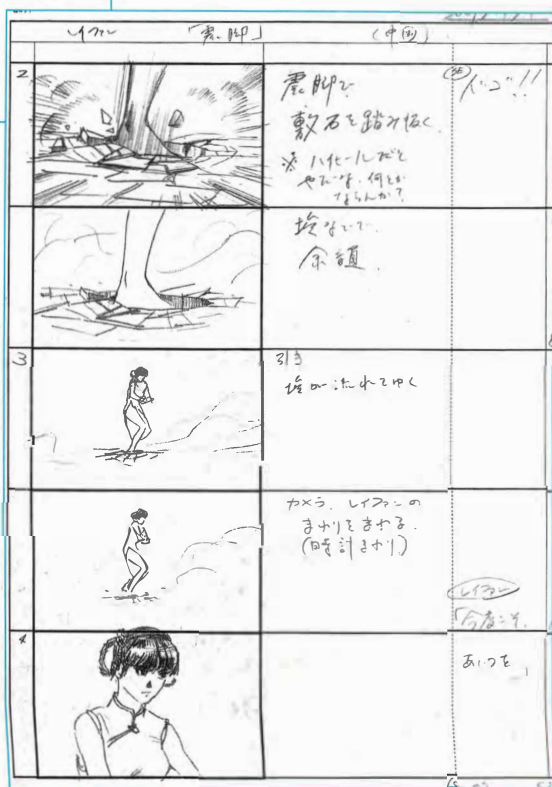
ジャン·リー×レオン

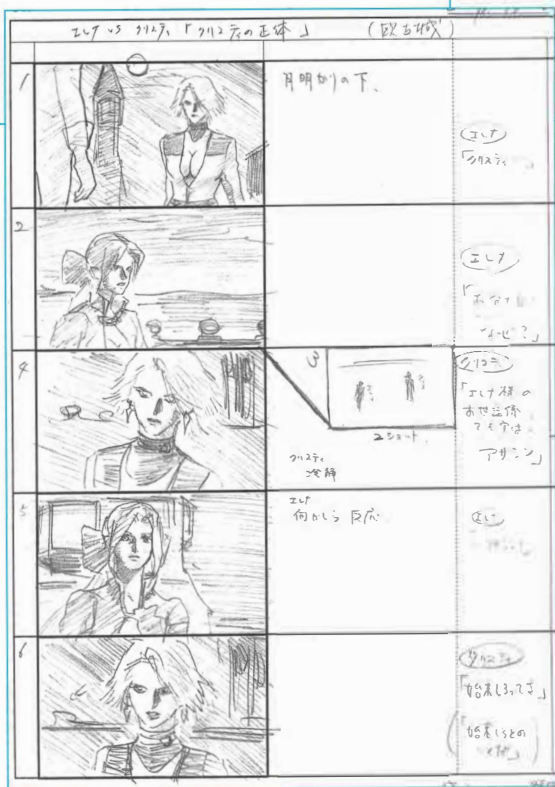
ジャン·リーとレオンのイベントシーン。タイトルは"強者の会話"。ともに闘う目的が強さへの渇望だけに、御託はいらない。それがジャン·リーの「強えモンは、強え」に集約されている。

ジャンリー ×レオン 「強者の会話」 (ギアナ高地)

1	ギアナ高地のステージを上から見た絵 コンドルが多数、輪を描いている。コンドルの回転方向はてんでんばらばら	
	ステージの上に人間2人対峙している	
2		勝ち上がったのは、やはり
3		貴様か」
		ジャン・リー 「強えモンは強え オッサンよ」

レイファン×ジャン・リー

レイファン対ジャン・リーの戦闘まえムービー。少女のころの借りを返すためにクンフーを積んできたレイファンだが、そこに重さは感じられない。レイファンのキャラクター性故だろう。

レイファン（幕間ムービー）

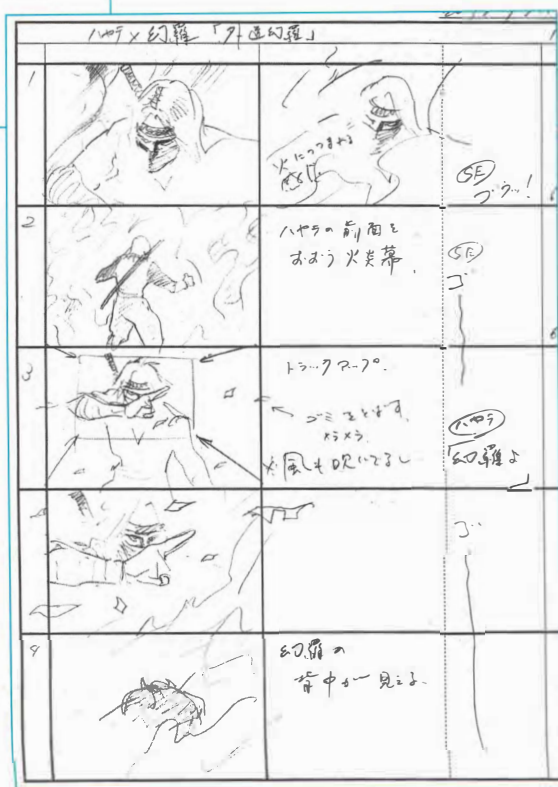
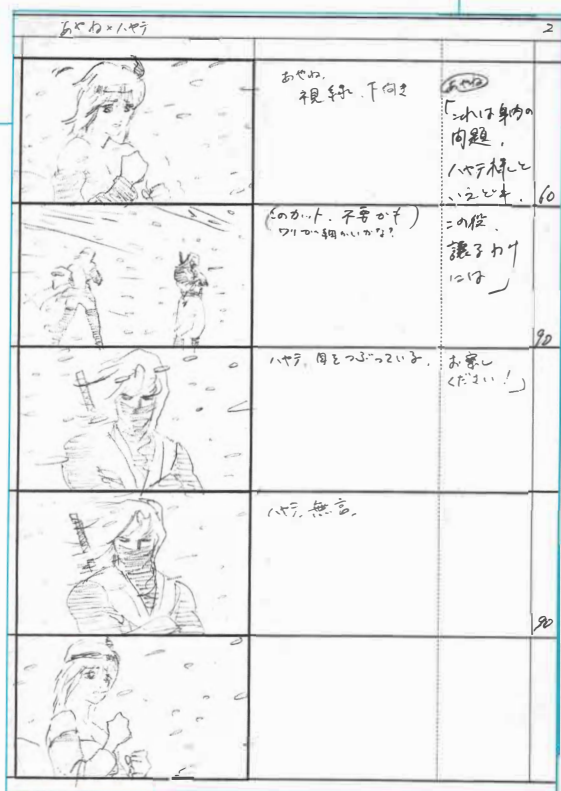
幕間に挿入されるカット。『2』の際はティナとの絡みが演出されていたが、今回はなし。ストーリー的にあまりほかのキャラとの連動がない彼女だけに、修行シーンが取り上げられたのか？

エレナ×クリスティ

エレナの幻羅まえ最終戦のひとコマ。ハヤブサ×ハヤテのシーンでもそうだが、『DEAD OR ALIVE 3』では空に輝く月が意図的に配置されているようだ。何もない中空を引き締めている。

ハヤテ×幻羅

ハヤテの幻羅戦まえイベントムービー。霧幻天神流頭首としての務めを描写する専用シーンが用意されている。このあとは、ハヤテの「なぜ道を外れた」というセリフにつながる。

あやね×ハヤテ

あやね×ハヤテ　2

画面	内容	セリフ	秒
	あやね，視線，下向き	あやね「これは身内の問題，ハヤテ様といえども，	60
	(このカット，不要かも) ワリで細かいかな？	この役，譲るわけには」	90
	ハヤテ，目をつぶっている，	お察しください！」	
	ハヤテ，無言，		90

あやね対ハヤテの戦闘まえカット。ここは絵コンテどおり、というわけではなく、あやねの「お察しください」というセリフの位置がずれている。ハヤテの間を活かしたのであろう。

あやね×幻羅

あやねの幻羅戦専用ムービー。父同然の幻羅を倒さなければならないあやねの運命を、炎が焼き尽くしていく。他キャラの際もだが、ブラーがかけられ幻想的な雰囲気をかもし出している。

詳細に描かれたディテールに注目せよ

最大コスチューム数がかすみの5着と、少ない印象を受ける『DEAD OR ALIVE 3』だが、本項を見ると、さまざまなコスチュームが提案されていたのがわかる。また、ここでもカラーバリエーションに注目したい。

Kasumi

かすみ

忍装束（白＆金）のリニューアルが予定されていたのだろうか？白地のセーターに花びら模様のコスチュームも、かすみらしさをうまく伝えているだけに、採用されなかったのは惜しい。

Brad Wong

ブラッド・ウォン

新キャラのイメージを伝えるためか、詳細に描かれている。右のカラーイラストが、ほぼそのままの形でゲーム中に登場する。

Hayabusa

ハヤブサ

2Pカラーとなった顔を隠すタイプの忍装束。色違いの中から、4枚並んでいる右上のものが最終的に採用されている。

Leon

レオン

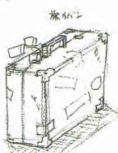
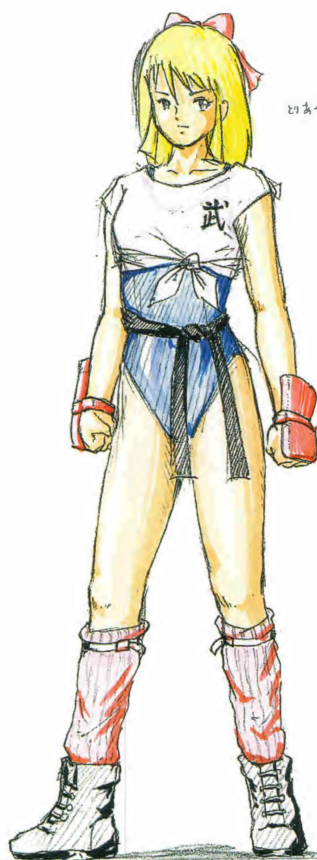
古代の戦士を彷彿とさせるコスチュームだ。cos3として正式採用となったものの原案。

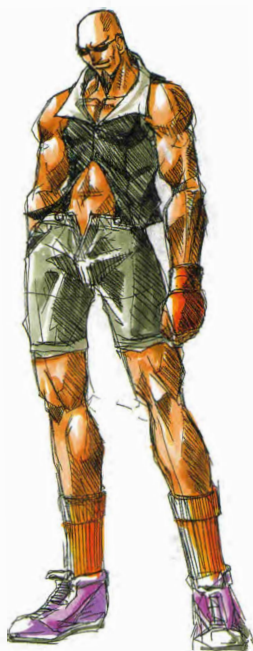
Hayate

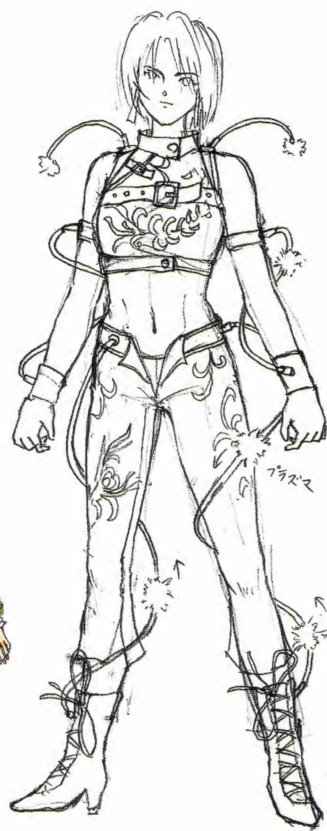
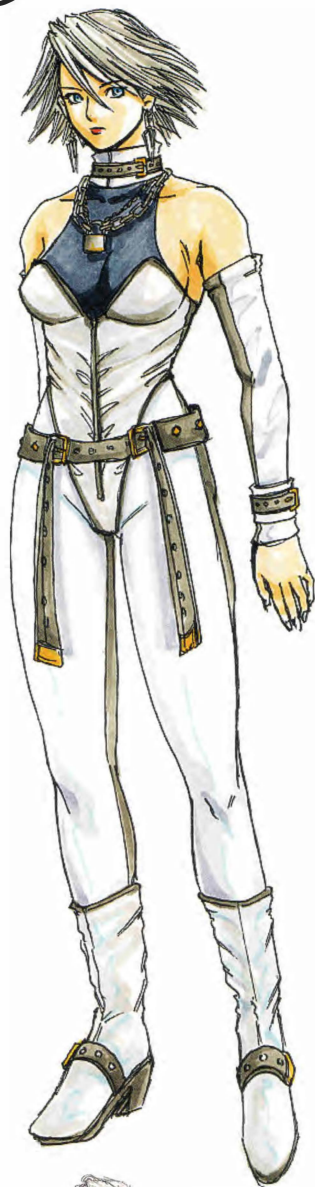
ハヤテ

忍装束にはさまざまなカラーバリエーションが。袖部分がノースリーブだが、実際は半袖タイプでの登場となる。

Hitomi
ヒトミ

下段左ふたつは原案時のデザイン。最初は金髪の案もあったようだ。そのほかは最終デザインに近いもの。空手着はほぼそのままだが、実際は手甲がないデザインになった。

ザック

青いジャケットと、細かな点こそ違うがパーカーが採用された。ベスト+短パンは『2HC』時代のコスの名残だろうか？

バース

ディテールが細かく指定されているバースのcos1だが、実際はすっきりとしたデザインでまとめられた。赤ジャケットはcos2で採用。

Christie

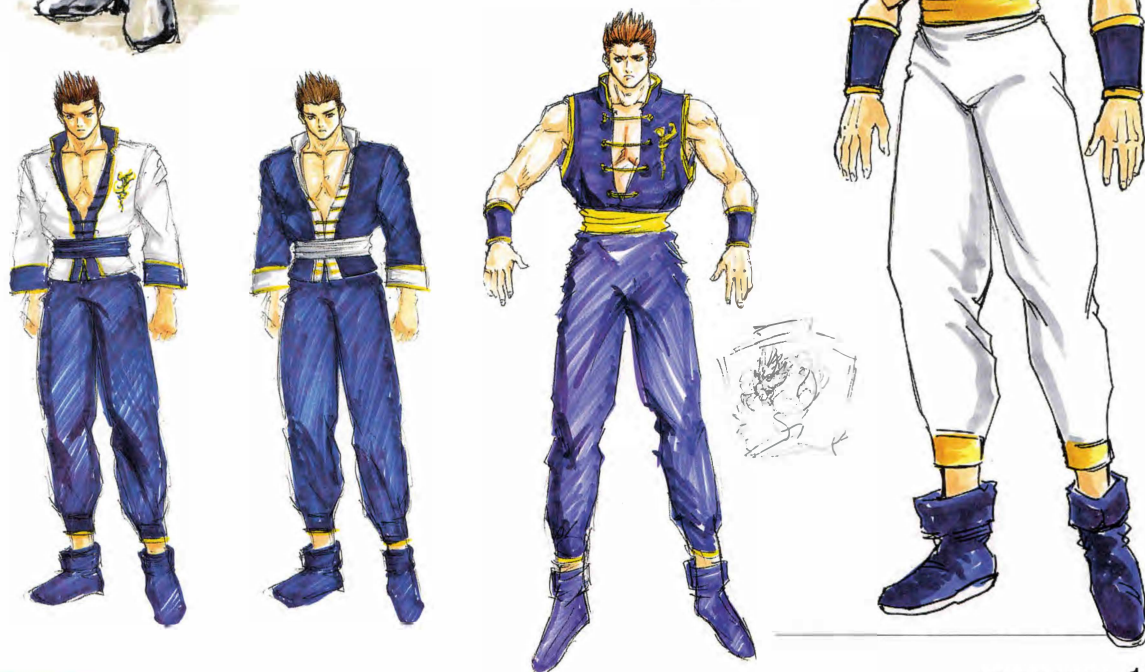
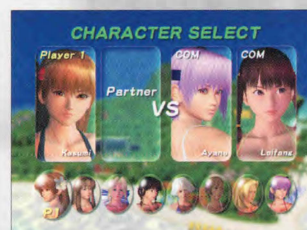
クリスティ

右の線画は原案時に描かれたもの。ステージ衣装兼バトルコスと描いてあるが、最初はアサシンではなかったのだろうか？

Helena
エレナ

ボディスーツ（青）は『2HC』のものと比べると、大きくリニューアルされている。左下のものがほぼ完成されたデザイン。

Jann Lee
ジャン・リー

ジャン・リーの正装だけに、さまざまなバリエーションが用意されたようだ。青基調だがゲームでは紫に近くなって登場した。

新キャラクターにリサが加えられた。キャラクターの魅力が生み出した作品と言えるだろう。

そうだ
常夏の島に行こう。

DEAD OR ALIVE Xtreme Beach Volleyball

2003

格闘ゲームを作り続けてきたTeam NINJAが選んだつぎのジャンルは、何とビーチバレーボール。しかも水着、である。女性キャラクターの魅力を活かした本作は、瞬く間にファンの心を掴んだ。しかし、単なるキャラクターゲームに終わっていないのが、Team NINJAのすごいところ。スポーツゲームとしての完成度はもちろん、水着の受け渡しの妙、カジノのおもしろさなど、突き詰められた内容となっていたのだ。

PRODUCTS INFORMATION

Xbox版 DEAD OR ALIVE Xtreme Beach Volleyball

すべてが水着で彩られた大作

対戦格闘ゲーム、『DEAD OR ALIVE』シリーズがスポーツゲームに華麗なる転身を果たした。ビーチバレー、水着収集、そしてカジノと、さまざまなジャンルが複合された意欲作。

2002年、E3で衝撃的なゲームが発表された。これまで格闘ゲームとして王道を歩いていた『DOA』シリーズの女性キャラが、南国のビーチでビーチバレーに興じる映像が流されたのである。そう、『DEAD OR ALIVE Xtreme Beach Volleyball』である。

そして発表から1年半が経過。2003年1月23日に本作は発売された。単純なビーチバレーゲームではなく、300着以上用意された水着の収集、ほかのキャラクターと仲よくなるためのさまざまなアプローチ、そして水着購入の資金を稼ぐために設けられたカジノと、数々の要素が絡み合うゲームだったのだ。また、新キャラクターとしてリサが追加された。『DOA3』から、さらに進化したグラフィックエンジンの採用で、ビジュアルのパワーアップがなされた本作は、史上最強の美しさを誇るゲームとなった。

▼ Label

↖パッケージがヒトミなら、レーベルはかすみ。主役は8人だ。

▶ Package

➡新参とも言えるヒトミがピンに。彼女の人気の高さがうかがえる。

⬅表紙はリサ。中身はゲーム内容に合わせてか、口語体で書かれる。

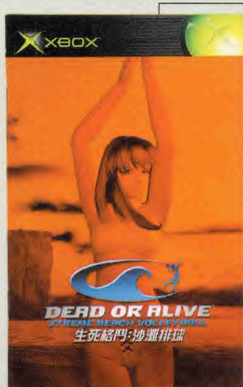
▲ Instruction Book

World Edition

アジア版『DEAD OR ALIVE Xtreme Beach Volleyball』との違い

欧米はもちろんだが、アジア地域でも『DOA』シリーズの人気は高い。アジア版は基本的に北米版の単純移植なので、北米版のパッケージなどは下と同様なものに。

Package

⬅北米版と同じく、ティナとリサが全面に。欧米の嗜好がここに出る。

Instruction Book

⬅取扱説明書の表紙は、踊るヒトミ。ヒトミ人気も高いのだろうか？

Label

⬅日本と同じだが、印刷の精度が低いせいか、ざらついた印象となる。

FROM PLAYER'S SIDE

ヒロインの魅力を最大限に引き出す前代未聞の異色作

ラスベガスでジャックポットを引き当てたザック様が、南国の島を買い取って女の子たちをご招待！ もしも、の世界で堪能する2週間の楽しいバカンス、それは終わりなき幻想か。

南の島でバカンス三昧

『DEAD OR ALIVE Xtreme Beach Volleyball』(以下『DOAX』)をあえて分類するなら、ビーチバレーを題材にしたスポーツゲームということになるだろう。しかし、発売まえの雑誌に紹介される画面写真は、どうも要領を得ないものばかり。カラフルな水着を着たDOAギャルたちはある意味期待どおりだったが、ほかはショップだったり、謎の体操だったり、プレゼントの包みだったりと、何だかわけがわからない。当時はどんなゲームなのかが本当にわからず、何度も考えあぐねたものだ。そういう意味で、初めて製品版をプレイしたときには目からウロコと言おうか、バカンスを楽しむという奔放なテーマに、してやられた感がこみ上げた。プレイヤーまかせの自由なスタイルに感動するとともに、自分の発想の貧困さにひどく凹んだ覚えがある。

8人からひとりの女の子を選んだら、1日4フェイズで2週間ものあいだ、何をしたってかまわない。あちこち散策したり、プールで遊んだり、ビーチバレーをして、夜にはプレゼントに一喜一憂してはカジノに入り浸る。できることはとてもたくさんある。軽く流して淡白に遊ぶもよし、真剣に攻略を考えて濃密な時間を過ごすもよし。いずれにしても、あっという間に2週間は過ぎ去り、即座につぎのバカンスの計画を立てるという、なんともつかみどころのない作品である。いままでにない新感覚のバカンス体感ゲーム、それが『DOAX』だ。とはいえ、バカンスを何度もくり返していると、どうやら目的らしきものが見えてくる。それは決して強制されるものではなく、システマチックに指示されるものでもない。しかし達成せずにはいられない、そんな欲求を掻き立てる大いなる目的が、徐々にその頂きを露にしてくるのだ。

夢の地に秘められたコアなゲーム性

その目的は、わかりやすく言えば着せ替えである。水着は女の子によって決まったものしか販売されず、ほかの子に着せるにはプレゼントして受け取ってもらうしかない。しかし女の子どうしの相性や、アイテムに対する好き嫌いが絡み合い、すべての水着を一朝一夕には渡せないようになっている。プレゼントの成否には、品物への感情と、自分へのなかよし度というパラメータが大きく関与している。相手が受け取ってくれないときは、突っ返されるのではなく、ゴミ箱に捨てられ、品物も戻ってこない。高額の水着ほど嫌われている傾向があり、渡せるまでに何着もゴミ箱行きになることは必至。そこでお金を稼ぐ手段も必要になってくるわけだ。

最初は、特定の水着を特定の子に着せるだけで満足だったのが、あれもこれもと欲張っているうちに、男たちはいつしか巨大な夢を描くようになる。それは水着のコンプリートだ。300種類を超える水着のうち、1キャラがショップで買えるのはせいぜい30〜40種。残りはすべてプレゼントを介する必要がある。仮に1キャラにすべての水着を集めるだけでも、いかに大変であるかが推察いただけるだろうか。何しろ、捨てられる可能性の高い高額水着だけでも50着以上あるのだから。和やかな南国の裏には、ハードなゲーム性が隠れている。山は高いほど達成感も大きくなるものだが、やはり限界も……。

水着コンプリートへの果てしない道のり

究極の目標は全キャラの全アイテム欄を埋めること。すなわち、8人全員に全員分の水着を渡すわけで、4桁のプレイ時間を要するだろう。なお、全アイテムは女の子ごとに5段階の好みが設定されている。

アイテムの好み(5段階)

大嫌い	嫌い	ふつう	好き	大好き

↑どんなに仲がよくても、大嫌いなアイテムは受け取ってくれる確率が低い。

↓一度捨てられたアイテムは、捨てた子で遊ぶとバックされる救済もある。

2アタック戦術と3アタック戦術

ザック(お金)を稼ぐ堅実かつ安定した手段がビーチバレー。点差が開くほどザックも増えるので、勝率の高い戦法を選びたい。有効なのが以下のふたつで、対人戦でも使える。

←パーフェクトで勝利できれば1試合につき20万ザック程度の収入。

2アタック戦術

自分はつねにネット際へ出ておき、相手コートからのボールを2アタックでどんどん返す。レシーブはパートナー任せ。テンポが非常に速い。

3アタック戦術

自分でレシーブとスパイクを行う。コーナーを突けるように、レンジの広いキャラを選ぶといい。相手の動きを見てフェイントも使い分ける。

最強キャラクターは？

最強と目されるのは、ランクLでボールパワーも最強のティナ。防御面はやや不安だが、2アタックでガンガンいける押しの強さが魅力。バランス重視ならヒトミで。自分で多くをこなすなら、応用力の高いエレナやリサがいい。

ティナ　ヒトミ

エレナ

リサ

←ランクM以上で、攻めか守りに特化した女の子がオススメ。

INTERVIEW

格闘ゲームからスポーツゲームへ Team NINJAの新たなる挑戦

Team NINJAのXbox参入第2作目はスポーツを主題とする、それまでの格闘とはまったく違うジャンルへの挑戦だった。しかも純粋なスポーツだけでなく、水着集めやカジノが複合する、新規ジャンルと言ってもいい内容であった。開発時の苦労を聞く。

ファン向けだけど……それだけじゃない『DOAX』

──『DOAX』は、開発当初から『DOA3』を買ってくれたファン向けというコンセプトを明言してましたね。

板垣　とは言いつつ、僕自身作りたいものを作り上げたという印象です。きっかけは『DOA3』を作り終えたあと、ザック島みたいな南の島に行ってきたんですよ。それが影響したのかな。

『DOA3』の反響が賛否両論いろいろあって、批判的意見の代表はコスチュームが少ないというものでした。それで思うところがいろいろあって、じゃあ集めきれないほどの水着を用意してみるか、と考えたわけです。

──必要以上に応えた感も（笑）。

板垣　『DOAX』みたいなゲームって、本当に自信がないとできないと思うんですよ。その点でいうと『FF X-2』もそうじゃないでしょうか。ファンは何が好きで、何を求めているのか。なぜシリーズのファンでいてくれるのかということをわかっていないと、『DOAX』や『FF X-2』のようなものを作ることは難しいと思います。

『DOA』は僕自身がシリーズのナンバー1のファンだと自負していますから、ファンには絶対に受け入れられるとわかっていました。でも、社内ですら開発当初は理解を得られなかった。とくに僕より上の人間が首をひねってましたね。でも「Team NINJAがやりたいんならいいんじゃないの」と放置してくれたんでよかったですけど（笑）。

ただ動いたゲームを見せたら、だれもが一発でわかってくれましたよ。ようするに見なければわからない、理解できないものってあるんですよ。そういうものを1年以上かけて作るというのは、ひとつのチャレンジでしたね。

──当初のファン向けというコンセプトはきっちりと実現できたわけですね。

板垣　ええ。『DOAX』はファン向けに作りました。でも最後の最後に不本意なことがひとつあって、それは雑誌などのレビューや評論ですね。ごく少数ですが「ファン向け」ということをネガティブに書いているものがあったんで。そういうのには「ファン向けで何が悪い」と公に反論したいです。

制作者がファン向けに作って、ファンも楽しんでるんだから、それでいいじゃないですか。ファンじゃない人や、ファンの心情がわからない人が横から土足で口を出す問題じゃない。とくに『DOAX』は最初から「ファン向け」と公言しているわけですから、レビューではまず「ファンとしての満足度はいかほどのものか？」ということを見て、書いてもらわないと困ります。

また、ほとんどのゲームって大なり小なり必ずファン向けに作られているわけですよ。世にある続編はすべてそうです。続編じゃなくても、制作者やそのメーカーのファンを意識しないで物を作るなんてことはまれでしょう。

──とはいえ世の中には、たとえばキャラの名前だけ借りただけのクオリティーの低いゲームもありますからね。

板垣　つまらないゲームは遊びたくないのは、僕もいっしょですよ。しかしゲームがおもしろければ、キャラゲーでもギャルゲーでもファン向けでも、何でもいいと思います。

怒りと悲しみの実現 板垣テイストここにあり

──『DOAX』にはいろいろな要素が詰まっていますが、何にいちばんウェイトを置いたんでしょうか？

板垣　すべての要素にかかる重さはいっしょです。最初こそ、バレーボールにそんなに重きを置かない[※1]とは言いましたけど、けっきょく作り込んでしまいましたね。結果はご覧のとおりです。

──バレーだけでなく、水着も最初は100着が最終的には300ですからね。

板垣　ゲーム性からの要請で、100着じゃ足りんな[※2]ということになって。じゃあ何着増やすかという話し合いをするんですが、300という数字は気分で決めました（笑）。今回は格闘ゲームほどシビアなものじゃないので、僕が独裁的に気分で作

注1）バレーに重きを置かない

開発当初の雑誌インタビューでは、キャラ間の性能差はつけないとの発言もあったが、最終的には、キャラクターによって、レシーブ力やスパイク力に差が設けられた。

注2）100着じゃ足りん

『DOAX』発表当初は100着を公言。板垣氏も「108着で人間の煩悩の数と同じにしよう」と考えていたとのこと（ちなみに『NINJA GAIDEN』のマルバス重鬼卿戦で出てくるフレア・シャドウも108匹である）。

←いざ集めようとすると、300着の膨大さが感じられる。

「100着から水着を増やす際の300という数字は気分で決めました(笑)。」

った部分が多いですね。

——『D●AX』には板垣テイストが満ちあふれているわけですね。

板垣　ゴミ箱システムはとくに気に入ってますよ。ウインドーデザインから何から僕が決めたんですけど、あれがこのゲームの肝ですよ。このゲームには成功したときに飛び上がりたくなるほどの喜びと、失敗したときのとてつもない悲しみ、怒りを入れたかった。

ただ開発の最終段階のころ自分で遊んでいて、いろいろと感ずるところがあってゴッドハンドシステム※3を作りました。システムの内容がわかっちゃうと、いちばん大事なものがなくなってしまうから、永久規制ですけど(笑)。

——100パーセント渡せるようにしなかったのは、そういう理由ですね。

板垣　100パーセントでは何の情緒もないですよね。あと大事にしたのはパーセンテージ云々だけでなく"数字"というものを極力排除したことです。バレーのスコアとお金だけはしかたないということでアラビア数字を使いましたが。

——そういうシステムがありつつ、水着の数も膨大で。コンプリートは無理ですよね、ホント。

板垣　プレイスタイルは個々人で違うでしょうから、コンプリートしたいという方を止めることはできません。でも僕らのスタンスとしては、自分が好きな水着、着せたいものを集めてプレイしてもらえればいいんです。うちのプロゲーマーですら、システムを知りつくしているにもかかわらず、1キャラコンプリートするまで120時間かかりましたから。これが8キャラだと……。

——膨大すぎる時間ですね(笑)。

意外や意外！原点はテニスゲーム!?

——スポーツゲームに対する挑戦という面では満足できましたか？

板垣　ベストではないですよね。カメラとか。けっきょくテレビの問題なんですが、20：9みたいなスーパーワイドテレビが欲しくなりましたよ(笑)。プレイアビリティとビジュアルのどちらを究極まで引き上げるか、というトレードオフでした。その中で僕はビジュアルを採って、究極のビジュアルの中でどれだけ楽しく遊べるかということに腐心しました。もう少し引いた画面にすればいいという意見も開発中に出ましたが、それは『D●AX』にとってはナンセンスですよね。キャラクターの持つ魅力、美しさ、モーションのダイナミックさが薄らいでしまう。

——ある程度の慣れは必要ですけど、必要十分な出来だったと思います。

板垣　『パワースマッシュ』※4のような簡単に遊べて、かつ動きがかっこいいゲームが作りたかったんですよ。初めてプレイしたときすごく衝撃を受けて、スポーツゲームを作るときは、これくらいのレベルのものを作ろうと思っていました。ボールとそのボールに対するキャラクターの挙動がすごくよくできているから、操作自体は簡単なんだけど、スーパープレイもできる。そういうところがすごいと思いました。プレイ感覚として、ぜひともその感覚を取り入れたくて、なんとか実現できたと思います。

操作は2ボタンで簡単にして、プレイは一級品にする。格闘ゲームとは違ったアプローチですよね。自分が複雑なコマンド入力することなく、CPUにサポートをさせることで、スーパープレイになる。しかも美しく見せたいわけですから、モーションの数は膨大になりました。ホント大変でしたよ(笑)。

——もっとこうしたかったという部分はありますか?

板垣　いま思うと、バレー部分はもっとスピード感があってもよかったかなって。開発が終わったあと春の高校バレーを見ていて、改めて驚きましたよ。本物のスパイクの力強さとスピードはすごいなと思いました。

2003年4月8日収録

注3）ゴッドハンドシステム

嫌いな水着をなかなか受け取ってくれない本作だが、その救済措置として設けられたシステム。内容は、プレイヤーが同じ水着を何回も同じキャラクターに捨てられたあと、捨てた側のキャラクターでプレイすると、さきほどまでプレイしていたキャラからその水着がプレゼントされるというもの。その確率等は、氏の言葉どおり永久に規制されている。

注4）パワースマッシュ

セガが1999年にアーケードでリリースしたテニスゲーム(その後、ドリームキャストにも移植された)。8方向レバーとふたつのボタンというシンプルな操作系ながら、ボタン入力時間の長短でボールの強弱を打ち分けられるシステムを採用。攻略性の高さから、多くのプレイヤーに愛された1作。

GALLERY 05

新グラフィックエンジンにより、柔らかさを増した女性キャラたち

『DEAD OR ALIVE 3』と変わらなく見える『DEAD OR ALIVE Xtreme Beach Volleyball』の女性キャラクターたちだが、前項の『3』と見比べて大きく変わったことに気づくだろう。本作では新しいグラフィックエンジンが採用され、より緻密さが増したのはもちろん、顔、プロポーションなどあらゆるところに手が加えられているのだ。より美しく！ Team NINJAの信念は揺るがない。

1

2

3

4

1から4はポスターに使用されたイラストが中心。1、4は店頭告知用として、2は限定販売用のポスターとして描き起こされたものだ。1でかすみが着用している水着、アステローペはゲーム中ティナの水着として登場するが、このポスターの強い印象からか、かすみ＝アステローペが定着。『DEAD OR ALIVE Ultimate』では、かすみのコスチュームとして登場するに至る。3は予約特典として配られたポスター。また、1、4は雑誌表紙および雑誌付録用下敷きに、2も雑誌付録用下敷きに使用された。

6

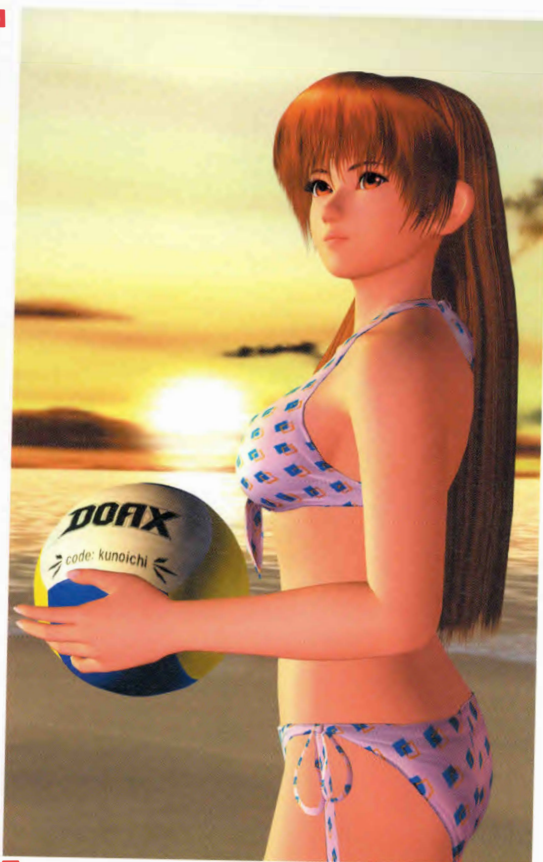
5は限定販売ポスターとして描かれたもの。のちに雑誌付録用下敷きに使用された。5、7も同様に付録下敷きとして採用されたものだ。5は雑誌表紙用に描き下ろされたイラスト。彼女たちが取るポーズは、本作固有のシステムである、グラビアモードの一部分を切り出したもの。女性特有の柔らかなモーションが、１枚のイラストになっても十分に伝わってくる。

6

7

9

10

11

8以降は、『DEAD OR ALIVE Xtreme Beach Volleyball』発売まえの雑誌紹介記事用に描かれたものだ。紹介期間は半年以上にわたり、数百点ものイラストが公開された。さすがにすべてをフォローすることは不可能だが、キャラクターの魅力が伝わるカット、水着を中心にピックアップした。本作の魅力溢れる8人の女性キャラクターたちをじっくり堪能してもらいたい。

12

13

14

15

16

17

13

19

20

21

23

22

24

25

27

28

26

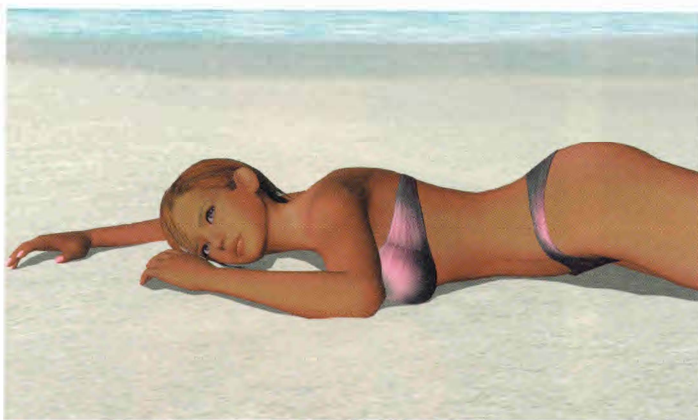
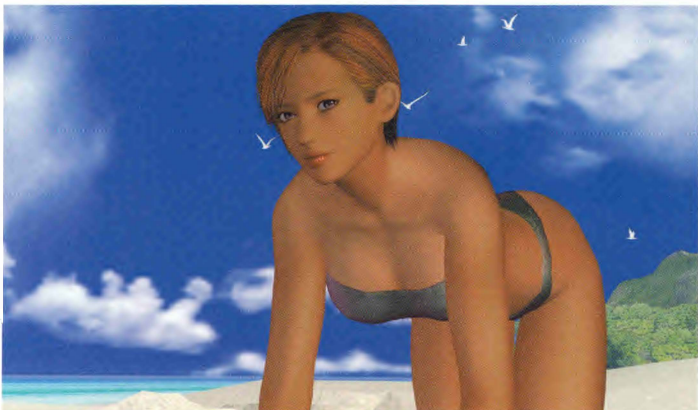
29

30

31

32

DOA X DOA X DOA X

DOA X

37

38

39

40

邪悪は消えた

NINJA GAIDEN

Team NINJAの挑戦は終わらない。『DEAD OR ALIVE Xtreme Beach Volleyball』から1年。新しいジャンルへの挑戦、アクションゲームの登場だ。モチーフとしたのは同社のファミコン時代のソフト『忍者龍剣伝』。新たなる感性で作られた作品ではあるが、どこか昭和の臭いがする、ハードコアなゲーム性を内に秘めていた。ゲーム業界、そしてユーザーへの挑戦が感じられる、アクションゲームの傑作がここに誕生した。

2004

理不尽と思わせる敵の攻撃は、すべてが計算に裏打ちされたもの。上達を実感できるゲーム性だ。

PRODUCTS INFORMATION

Xbox版 NINJA GAIDEN

『DOA』外伝、ここにあり!

ハヤブサ、あやねとおなじみのキャラクターこそ登場するが、本作は純粋なるアクションゲームである。スポーツゲームに挑戦したTeam NINJAが、つぎなるジャンルに挑んだ。

『NINJA GAIDEN』は、『DOAX』と同じ年のE3で発表されたが、発売は『DOAX』発売のおよそ1年後の2004年3月25日となった。それもそのはず、本作の制作が開始されたのが1999年というから、その1年は誤差の範囲と言ってもいいだろう。

『DOA1』の2年まえという設定が『NINJA GAIDEN』の世界である。ハヤブサが21歳、あやねが16歳当時の話ということになる。

『DOA』シリーズとのつながりは、キャラだけと言ってしまえばそれだけだが、ハヤブサを操作したときのレスポンスのよさ、敵を倒したときの爽快感、コマンド体系など、さまざまな部分で共通感が得られるのも事実である。『DOA』シリーズの歴史を追うにあたり、欠かせない存在である本作を、本書では"外伝"としてシリーズの中に組み込み、紹介していくことにする。

▼Label

↖レーベルもハヤブサ。燃え上がる里を背景に、ハヤブサが龍剣を構える。

▶Package

➡『NINJA GAIDEN』のメインCGであるハヤブサが、バランスよく収められる。

⬅説明書では、ハヤブサの叔父、ムライがポイントを解説する。

▲Instruction Book

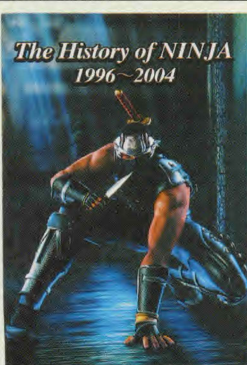
Demo Disk & 1st Press Favors

体験版と初回特典をクローズアップ

『NINJA GAIDEN』では、Team NINJAのゲームとしては珍しく体験版が作られた。初回(予約)特典は『DOA1』からの伝統だが、パワーアップしている。

▼体験版

⬅パッケージ、レーベルとも体験版仕様と、ぜいたくな作りに。

▼予約特典

⬅Team NINJA作品のポスターをまとめたブックレット。

⬅あやねのフィギュアもつけられた。『DOAU』はかすみがつく。

FROM PLAYER'S SIDE

新たなる一歩を刻んだ 4年越しの究極忍者アクション

Team NINJAと言えば『DOA』シリーズ。2004年3月、そのイメージは完全に払拭される。4年の開発期間を掛けたスタイリッシュでアクロバティックな超忍アクションが降臨した。

格闘ゲームのエッセンスを凝縮

『DOA』シリーズでもおなじみのリュウ・ハヤブサは、もともと1988年にファミコンで発売された『忍者龍剣伝』の主人公のリメイクである。テクモを代表するアクションと格闘の融合、という接点から『NINJA GAIDEN』の企画が立ち上がったのは、『DOA2』が完成した1999年のことだったという。Team NINJAにとってアクションゲームは初挑戦のジャンルなわけだが、『DOA』シリーズにはアクションゲーム的な要素が多分に盛り込まれており、加えて3Dアニメーションは、ほぼ専門に研究開発を続けてきた得意分野でもある。そして、いざ完成した『NINJA GAIDEN』を触ったプレイヤーたちは狂喜乱舞するとともに、アクション初挑戦という心配などは杞憂であったことを実感した。それは、龍剣を携えた主人公リュウのアクションに現れている。快適なレスポンスにストレスのない動き。小技、大技、浮かせ技、絶技、掴み技など、使いこなすほど戦略の幅が広がり、小回りも効くようになっていく。その過程が何よりも楽しいのだが、"難しい"という第一印象とともに、バッサリ処断してしまうプレイヤーが意外なまでに多かったのは残念な限りである。リュウの操作をひととおり覚えると、多彩なアルゴリズムを持つボスや複雑な仕掛けを攻略することは無上の喜びに変じていくのだから。

しかし、『DOA』のエッセンスがリュウに凝縮されていることもあり、"そこ"に至るまでは、3D格闘ゲームで何度も対人戦をこなした経験がないと、手間取ってしまうのも致しかたないのかもしれない。さらに、最初のボスであるムライがかなり強い点も、前述のようなプレイヤーのマイナスイメージを増幅する結果になってしまったようだ。ただ、そこを乗り越えたところにある、トライ&エラーで攻略していく根源的な楽しさは、ビデオゲームが長らく忘れかけていたものである。ひとりでも多くの人に体験してほしい。

未曾有の奥深さとボリューム

アクションゲーム本来が持つ、キャラを自在に動かし、敵の動きを見切って華麗になぎ倒し、少しずつ上達して自分自身に酔う感覚。『NINJA GAIDEN』のプレイを重ねることで生まれる、こうしたカタルシスをより高めてくれるのが、濃縮されたクオリティーと圧倒的なボリュームだ。

陰影のある美しいグラフィック、精巧に作られた広大なマップ、16もの数が用意されたチャプターが、プレイヤーの没入感を高める。また、本格的なスコアシステムも搭載し、カルマ稼ぎ、タイムアタック、武器縛りプレイ、高難度モードなど、遊びの幅も、広く自由自在だ。Xbox Liveでのマスターニンジャトーナメントも定期的に開催されており、自分なりに手を変え品を変え、末永く遊ぶことができる作品であることは保証する。『DOA』シリーズとはまた違った、硬派で男くさいアクションゲームだが、血飛沫の中を駆け抜ける超人的なリュウの姿は、文句なしにカッコイイ! 侍に忍者、特殊警察に恐竜、悪魔にゾンビ、果てはピラニアまで、何でもアリの敵キャラクター、そして荒唐無稽と紙一重のストーリー展開も、アメリカナイズされたマスター忍者にとっては、歯牙にもかけぬ至って日常的な光景なのだ。

キャンセルを駆使した重要テクニック

壁走りに水走り、飛鳥返しといった、忍者らしいアクションが豊富に存在している本作だが、格闘ゲームの影響を色濃く受け継ぐ概念も多い。そのなかでも重要なのが"キャンセル"のテクニックだ。以下に挙げたキャンセルを駆使すれば、リュウの攻めはより鋭敏に、守りはより堅牢になること間違いなし。

⬆キャンセルは2D格闘の概念に近い。もちろんディレイなどもある。

着地キャンセル

ジャンプや空中連繋の着地時にYを押すと、瞬時に強力な"ため攻撃"が出せる状態を作れる。龍剣は武器レベルが上がると固有のXも追加。

手裏剣キャンセル

龍剣の連繋は、途中止めなら手裏剣で硬直をキャンセルすることが可能。これを使えば、敵に反撃の芽を与えず斬り続けることができる。

忍法キャンセル

忍法はほぼすべての行動をキャンセルして出せるのが特徴。効果発動中は完全無敵なので、回避用にいつでも出せるようにしておきたい。

何度も遊べる! シークレットフィーチャー

ノーマルをクリアーすれば、ベリーハードやムービーシアター、新コスチュームが追加される。また、劇中には『忍者龍剣伝』3部作も隠されており、ソフトを見つけ出せば実際に遊べるようになるのだ。ベリーハードや2周目以降の隠しフィーチャーも豊富に用意されている。

マスターニンジャトーナメントと稼ぎ方法

マスターニンジャトーナメントは、現在第2回が準備中だ。第1回はノーマルクリアー時の総カルマを競う内容だったが、第2回はアルゴリズムの変わった敵なども続々登場する予定だ。カルマを稼ぐときには、エンカウント時の全滅ボーナスとタイムボーナスをいかに獲得するかが重要。

⬅チャプタークリアー時のボーナスは、敵の構成次第で取るべきかを決定。可能ならば当然獲得したほうがいいが、優先度はあまり高くない。

INTERVIEW

アクションゲームへのチャレンジ 『NINJA GAIDEN』が目指したものとは?

『DOAX』でスポーツゲームに挑戦したTeam NINJAがつぎに選んだジャンルは、アクションゲームだった。『DOA』シリーズでおなじみのハヤブサとあやねが登場。ある種『DOA』シリーズの外伝とも言える作品だが、いかなる思いで作られたのかを聞く。

『NINJA GAIDEN』がXboxで登場した理由

——『NINJA GAIDEN』[*1]の制作には4年の時をかけたということですが。

板垣 作り始めたのは『DOA2ミレニアム』のころですね。だから1999年になるのかな。ハヤブサがハンググライダーにぶら下がって、大空を飛び回りながら手裏剣を投げてましたね(笑)。なんでもできるアクションゲームというのが当時のテーマでした。武器は3つくらいマウントできましたね。アクションゲームとしてナンバー1のものを作るというテーマは、いまと変わらないけど、ジャンルは問わずに考えていたから、一時期ガンアクションもいいんじゃないの?と考えていたこともありました。でも、けっきょくそれは「違うなぁ」ということでやめましたが。

1999年の秋に『DOA』は格闘ゲームとしていちおうの完成をみました。つねづね言っているとおり、『DOA』はテクモの戦略タイトルです。軍艦に例えるなら空母『デッドオアアライブ』というところですか。これが目標海面を制圧したわけですから、じゃあ同等の攻撃力を有する空母をもう1隻作るかと。空母『NINJA GAIDEN』(笑)。ジャンルとしては"アクション"をふつうに選び、スタッフは「DOAとは別のものを作りたい」という人間を集めました。君にはいい仕事がある。今度のターゲットはアクションだ、とね。

——でも、開発当初にはXboxがまだ発表されていませんでしたよね?

板垣 本当は2002年ごろに竣工して、進水式をやる予定だったんですが、ずいぶん延びちゃいましたね(笑)。作り始めた段階ではプレイステーション2もなかったので、我々がいちばん勝手知ったるハード、NAOMIで作っていました。無論NAOMIで出そうというわけじゃないですよ。いい家庭用ハードが出たら、それにコンバートすればいいだけの話ですから。だからグラフィックは度外視して、ゲーム根幹に関わる部分のみの開発ですね。

いま思うけど、あの当時のものも遊んでみたいですね(笑)。でもうちはすぐ捨てちゃうんで、もうROMが存在しない。そういえば『DOA1』も最初は10メートルくらいジャンプするバージョンがあったんですが、それもない。惜しいですね(笑)。

——その後、プレイステーション2が発売されて、コンバートはしなかったんですか?

板垣 プレイステーション2だと、我々が求めているものを実現するのにパワーが足りなかった。ゲームキューブも好きな部分が多いマシンなので試しました。でも、結果Xboxになってしまいましたね。NAOMI同様、Xboxで『DOA3』を開発しただけに勝手がわかっていましたから。それでも考えるところはありましたよ。さっきのたとえでいえば、せっかく2隻ある空母を2隻とも同じ海(Xbox)に配備するのはいかがなものかとね。しかしそういう戦略の話と現場のニーズは別でね。戦略だ、リスクマネジメントだと理屈こねたところで、どのみちXboxでしか動かないゲームなんだから、しょうがないですよ(笑)。

ていねいに作り上げられた敵キャラのAIが肝に

——『NINJA GAIDEN』をプレイしていると昔のアーケードゲームを思い出します。敵の攻撃をしっかり見切らないと、すぐ殺されちゃいますから。

板垣 このゲームの肝は、操作していて気持ちいいという感覚です。でも操作の気持ちよさだけじゃ100パーセントでしかない。これを200にも300にも引き伸ばすのは、まさに敵のAIだなと腹を決めました。だからハヤブサは若い子にまかせて、僕はずっと敵を作ることにしました。AI作りはほんとに楽しかったですね。いま思えば、ずいぶん贅沢な作りかたをしたものです。実際に組み込んだAIは作ったもののうち10分の1程度ですよ。気に入らないものや、弱いロジック、驚きのない仕組みは全部捨てましたから。

敵にやられるとすごくイライラ気分になるんだけど、そのイライラがどこにつながるのか? それだけで終わるのか、挑戦意欲をかき立てるものなのか、そのさじ加減ですね。さじ加減というのは妥協の正反対でね。まあこれくらいならみんな怒らないだろう、まあこれくらいならみんなクリアーできるだろうというようなゲームを作っても、おもしろくもなんともないですから。

——そこは難しそうですよね。下手すると簡単になりすぎるし、イライラが募るだけにもなりかねない。

注1) NINJA GAIDEN

もともとは『忍者龍剣伝』の海外向けタイトル名。ファミリーコンピュータ版が有名だが、初出はアーケード。相撲取りがボスとして登場するなど、コミカルな内容だった。その後ファミリーコンピュータ版が発売され人気作に。『2』、『3』が立て続けにリリースされた。スーパーファミコンでは3作品をまとめた『忍者龍剣伝 巴』を発売。ちなみに『NINJA GAIDEN』内の『忍者龍剣伝』は、この『巴』がもとになっている。

←オリジナルとなる『忍者龍剣伝』も高難易度だった。

注2) DOA2ミレニアム

アーケード版『DOA2』は発売されてすぐの2000年に、調整が加えられた『DOA2ミレニアム』に交換がなされている。

「僕が見ていないときにスタッフがやられダメージを下げちゃうんですよ(笑)。」

板垣　ムズイか簡単かというのは、魅力的か否かということと同列に考えるべきことであって、映像としての魅力や操作の快感もないのに、『NINJA GAIDEN』と同じ難易度を設定しても、そんなゲームはだれも遊ぶ気にならないんですよ。コンテンツの魅力を見て、魅力と難易度というふたつの軸の調停をしなきゃいけない。そこはけっきょくセンスですよ。世界中のプレイヤーが、いったいどんなふうに反応するのかというね。ゲームの一瞬一瞬に対して、そこが読めないといけない。まあこのあたりは業務用の感覚です。

でも、僕が見ていないときに、スタッフがダメージを下げちゃうんですよね(笑)。たとえばハヤブサの体力は1000から始まって3000まで溜まるんだけど、一晩寝たらボスの投げ技が550しか減らなくなっちゃってる。数値だけいじってる担当が怖くなるのはわかるけど、何のためにロジック側がこれだけわかりやすい予告・予備動作をさせているのか？ このモーションの魅力がどれだけのものなのか評価できているのか？ この攻撃で即死したとして、殺し演出の魅力は何回通用するか？ 要するに死んでもいいから、もう一回噛まれてみたいという人間がどれくらいいるのか？というような全般を見通したうえで最後に数値というのは出てくるんです。そこの正解がスパーンと読めないようじゃ、いくら時間があってもゲームの調整なんてできない。だから550なんてナンセンス、1500にしろ[*3]というわけですね。ようするにこの技はそれだけ魅力溢れる死にかただよということです。

続編の開発決定？まだまだやり足りない！

――謎解きは箸休め程度と発言されていましたが、それなりの量がありましたね。

板垣　あれでもかなり削ったんですよ。去年の8月に僕がはじめて通しプレイをしたんですが、ぜんぜん謎が解けなくて。たしかに1999年の段階では『ゼルダ』のような謎解き要素も視野に入れてましたから。でもある程度組みあがったものを遊んでみると、蛇足だなと。このゲームの図抜けているところは、操作しているだけでアクションが気持ちいいことなんです。そこでレベルデザイナーの子たちと話し合って、これくらいはわかるだろうというものだけを残しました。まあ大方針転換になるので、品質が高い仕掛けは残す方向で。あとは全部廃止(笑)。僕だけでゲームを作ってるわけじゃありませんから、スタッフの思い入れが大きいものは残してあります。僕の好みで作れば、よろこび通りのカギなんて最初から開けときますよ(笑)。

カメラに関しては、あれが事実上のベストですね。ベストではなく実質上。これだけ動きがダイナミックでスピーディーになると、何かを犠牲にしなければならない。で、『NINJA GAIDEN』にとってどうでもいい部分はバッサリ切りました。最後に気をつけたのは、カメラが絶対に上に上がらない[*4]ということくらいです。

――迫力あるアクションシーンを目指すなら、あの形が実質上ベストでしょうね。見えづらいシーンでカメラを俯瞰に引いて、ハヤブサをいま以上に小さくしたら、それが損なわれるし。

板垣　『DOAX』のときも同じような話がありました。あのときは、β版を遊んだアメリカ人が、「カメラは斜め上から見下ろす形にして、現状のものと切り替え可能にしてくれ」と言うんですが、おいおいという感じでしたね。

とはいえ、バランスに関しては改善の余地があるかもしれません。このへんはサターン版『DOA1』を作ったときと感覚が似ているのかな。ひとつ信念を貫き通して、条件内でやる仕事としてはベストを尽くしたつもりだけど。まだまだ足りないものもあるでしょう。そこはこの先、作っていきたいです。

――続編の予定があるんですか！

板垣　作りますよ。でもこの世代のマシン向けになるかはわからないけど。いつになるかはわかりません。もう少し見つめ直す時間が欲しいしね。狙いをちゃんと決めて作りますよ。

2004年3月15日収録

注3　1500にしろ

『NINJA GAIDEN』のボスキャラクターの攻撃力は、氏のインタビューのとおりかなりの減りである。下に1例を挙げてみた。

⬅ゲージの赤い部分が1回の攻撃で負ったダメージ量。

注4　カメラが上がらない

開発中は、ハヤブサが壁際に来ると、ハヤブサを画面内に無理やり収めていた。そのためカメラが壁とハヤブサのあいだに挟まれ、ステージの床しか見えない状態だった。製品版では写真のように改良された。

⬅壁際ではハヤブサの主観視点となり、敵の視認性を重視。

硬質に描かれたキャラクターたちに『DEAD OR ALIVE』外伝を見た!

世界基準、それが『NINJA GAIDEN』のメインテーマと言えよう。それがビジュアルにどう影響するのか？ アクションという、格闘とは違ったゲーム性が与える変化もあるかもしれない。より写実的に描かれた本作のイラストは、Team NINJAの別の顔を我々プレイヤーに見せることになった。

❶はパッケージイラスト。❷、❸、❹、❽はインストラクションブックのキャラクター紹介に使用されたイラストだ。❷のレイチェルは購入特典ポスターにも使われた。❺は雑誌の表紙にも採用されたもの。❻、❼、❺は幕間のイベントシーンから切り取られたイラスト。ハヤブサ、あやねともに正統な『DEAD OR ALIVE』シリーズとは違った印象を受けるイラストになっている。

1

2

3

8

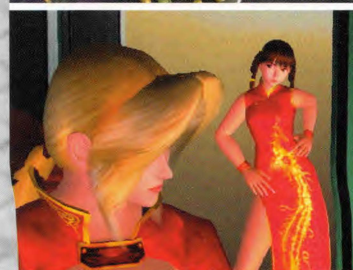
9

キャラクターには、それぞれ生まれる理由がある。
彼らは何を伝えるために生み出されたのか？

運命に立ち向かう 17人の戦士たち

Character Background Story & Interview

当初8人しかいなかったキャラクターも、プレイステーション版『1』であやね、バース、『2』ではエレナ、アイン、レオンが、そして『3』でヒトミ、クリスティ、ブラッド・ウォン、『X』でリサが追加され、総勢17キャラクターが登場するに至った。これらのキャラクターがいかなる経緯で生まれたのか？ キャラクター紹介を兼ねつつ、その詳細をTeam NINJAリーダー板垣氏の言葉を借りて、ここに明らかにする。

Character

Kasumi
かすみ

Interview

女性が主人公に！ 枠からはみ出た『DOA』

──対戦格闘ゲームで女性が主人公というのも珍しい話ですよね。

板垣　まあ格闘ゲームと言えば、だいたいは暑苦しい男が主役ですね（笑）。ステレオタイプにゲームを作るとそうなるんでしょうが、僕自身は『DOA』を作るまで格闘ゲームにぜんぜん興味のない人間だったので、主人公がヒロインで何が悪いんだって思っていました。逆になんで主人公は"強くなりたがる男"ばかりなの？という疑問がありましたね。魅力的だったら何でもいいじゃんっていうね。

──かすみを忍者にした経緯は？

板垣　デザイナーが描いてきたもので、忍者がいちばんかっこよかったんですよ。好みで決めてるのかって言われたら、そのとおりだよって答えちゃうんだけど（笑）。でも、これがいちばんいいんだよって感覚ですね。僕は忍者のマンガが大好きなんです。白土三平先生の作品はほとんど読みましたし。かすみのバックボーンはそのあたりの影響を色濃く受けてます。非業な運命とか、社会との関わりかたとか、そういう点ですね。

──兄を捜して、でも結果、その兄に追われるという悲運な物語ですよね。

板垣　えーと……『DOA3』でハヤテがかすみに追い忍を放ったように誤解されてるようですが、あれはそうじゃないんですよ。ハヤテのムービーは頭首の座についたハヤテが、無邪気に仕事をしている風景を描いているだけなんですが……まあそうは見えないですよね。ディレクターには「誤解されるぞ？」と言ったんですが、案の定か（苦笑）。

『DOA1』のストーリーは皆さんがご存じのとおりですが、簡単に説明しましょう。『DOA1』というのは裂空陣風殺を盗むためにハヤテを半身不随にした雷道と、兄の仇を討つために抜け忍になったかすみの戦いの物語です。そこに追い忍あやねが絡んでくるわけですが、あやねがかすみを捕捉したときには、すでに雷道とかすみの戦いが始まってたんですね。霧幻天神流忍術を極めた雷道とかすみの戦いは生半可なものじゃないですから、あやねの力を持ってしても割り込めるようなものじゃない。そこであやねは高みの見物を決め込むわけです。というより雷道がかすみを殺せば手間が省けるし、万が一かすみが勝つようなら、かすみが疲れたところを襲えばいいと。実際的な判断ですよ。けっきょく、勝負はかすみが思いを遂げて雷道を倒すわけですが、雷道の息の根を止めた瞬間にデンジャーゾーンの爆発が起きて、爆風が消えたときにはすでにふたりの姿はどこにもなく、あやねの思惑は外れてしまうわけですね。雷道は爆発四散。かすみは脱出を図るもDOATECによって拉致。これが『DOA1』のオフィシャルのストーリーになります。

──かすみという名前もストーリーに負けず、印象的ですよね。

板垣　かすみの名前は、『DOAX』のプロジェクトマネージャーをやった長田というスタッフが名づけ親です。当時『DOA』の開発が始まって間もないころだったんですが、会長に開発の進行状況を聞かれまして、まだキャラの名前も決まってないような時期ですよ。で、翌朝までにキャラの名前を決めろということになって、それだけならまだしも、いつのまにか翌朝までにゲームシステムを全部決めろということになっちゃったんですよ。

だから名前なんて深く考えている時間はないので、コードネームということで決めました。たとえばバイマンは、その日僕がフィッツジェラルドの『華麗なるギャツビー』を読んでたという理由だけでギャツビーでいいやって。"いいや"って世界ですから（笑）。かすみは長田の「かすみでいいんじゃないんですか？」の鶴の一声で決定。ザックはケリーでしたね。ゲン・フーはファン・フーで、ジャン・リーはブルース・ルー（笑）。かすみだけですよ。コードネームを正式名として採用したのは。そのくらいハマっていたし、とてもかわいらしい名前

Profile

国籍	日本
性別	女
年齢	17歳
誕生日	2月23日
血液型	A型
身長	158（164）センチ
体重	48キロ
3サイズ	B89（88）・W54（52）・H85（89）
流派	霧幻天神流天神門
職業	抜け忍
好きなもの	苺のミルフィーユ
趣味	占い

※カッコ内は『DOA1』のもの。

Story

霧幻天神流天神門18代頭首、それが昨日までのかすみの運命だった。しかし彼女はその座を捨て、みずから死をも招きかねない闘いに身を投じることとなった。兄、ハヤテの小刀をそっと胸に忍ばせて……。

事件は突然起こった。頭首には兄であるハヤテが就くはずだった。そのハヤテが体の自由を奪われ言葉さえも失ってしまったのだ。襲撃者の名は雷道。兄の仇を討つため抜け忍となったかすみは、強者の集う場、すなわち雷道の危険な香りのする第1回DOA大会に参加。見事決勝に勝ち進んだかすみは、異形と化した雷道と闘い勝利を収めた。

大会終了後、すべてが終わったはずだった。しかし彼女は囚われ、生体クローンの実験台とさせられてしまう。かすみα、驚異的な身体能力を持つかすみの遺伝情報から生み出された彼女が、第2回DOA大会で、かすみの前に立ちはだかる。「私の闘いは終わりじゃない」。危なげなく勝利を収めたとしても、それは過程であり、目的ではなかった。闘いの末、ようやく巡り会えた兄の姿。しかしハヤテ本来の姿ではなく、記憶をなくした別人であった……。悲劇は終わらない。

そして第3回DOA大会が開催されることとなった。兄の記憶が戻る。それはかすみにとって幸せなことだったのだろうか？ 記憶を取り戻したハヤテは霧幻天神流の18代頭首となった。つねに追われるべき運命を背負った彼女だが、それでも兄に会おうと決心した……。

だったから。

——かすみって技とか、使っていてわかりやすいキャラですよね。

板垣　格闘ゲームをやっていなかったからこそわかる部分があって、岡目八目（囲碁の用語。傍目から見ていたほうが、勝負の当事者より、八目多く取れるという意）っていうのかな、端から見たほうがわかる部分がありますよ。

格闘キャラとしてのかすみのバランスは、自分が格闘ゲームができなかったからこそでしょうね。格闘ゲームを知らない人が遊んでも、殴って蹴ってるだけで、理屈抜きに気持ちいいキャラにしたかった。それにスピードがあればいいかなって。でも、僕が言ったとおりに作るとかすみが最強になっちゃいますってスタッフに言われて。「いいじゃん、べつに」ってそのときは答えたんだけど、さすがにまずいですよね（笑）。かなりの微調整がありましたね。

明日のかすみは違うかすみ？ ゆるやかに変化する、その姿

——アーケード版『DOA1』のかすみは、いまの2Pカラーが1Pでしたね。

板垣　そうですね。白かすみが1Pでした。途中から青をデフォルトにしたんですよ。そっちのほうがかわいいと思ったから（笑）。かすみに関しては、極めて直裁的に僕が決めてきました。自分の中の理想像として作っている面が強いです。それは容姿や性格だけでなく、技から何からすべてです。

——『1』から、我々の受けるかすみのイメージは変わってないですよね。

板垣　自分の理想像に照らし合わせてずっと作っていますから。『DOAX』では久しぶりに声優さんのレコーディングまで立ち会ったんですが、いい感じになってうれしいですよ。

——3P以降のコスチュームに関してのこだわりはどんなところに？

板垣　正式コスチュームである1コス以外に関しては、僕はそれほど関与していません。イメージをぶち壊すものでなければそれでオーケーですし、デザイナーが上げてくるものを没にするというのは、ほとんどないですね。

それでも制服は、入れておかないとなって思っていますけど。あれはかすみが学校に通っているという証拠ですから。世を忍ぶ仮の姿です（笑）。昔、Team NINJAの公式BBSで、ファンの皆さんがストーリーを推察していたんですが、おもしろかったですね。「かすみは学校の帰りにデパートの屋上で、うさぎの着ぐるみを着てバイトしているんじゃないか」とか、いろいろと想像が飛び交ってまして（笑）。そういうファンとの交流の場が持てたのは、非常に楽しかったし、有意義でしたね。

——『1』から『2』になるにあたって、かすみも含めて、キャラの身長・体重が変わりましたね。

板垣　かなり変わりましたね。年齢も変わっているキャラもいるはずです。みんな大会にエントリーする際に自分でプロフィールを書くんだけど、そこで間違えたんじゃないかな（笑）。というくらいにしか捉えてません。そのときどきで、かすみらしいイメージで作っていますから。『DOA3』と『DOAX』と『DOA Ultimate』のかすみを見比べてもらうと、どんどんかわいくなってるのが感じられると思います。

——Team NINJA的に、いまのかすみが最高のかすみのわけですね。

板垣　その最高も"今日"、あくまでも現時点のですね。でもそれは変えちゃうよ、というわけではなく、7年間最高のかすみを求め続けてきたからこそ、いまのかすみがあるという意味です。たとえば髪の毛の表現はもっと魅力的であってしかるべきだし。でもXboxのパワーをもってしても、ゲームデザインを総合的に勘案すると、いまの髪の毛の表現が正しいというだけの話ですから。髪の毛の表現を含め、キャラクターのイメージをすなおに実現できるパワーを持ったハードが早く出てほしいですよね。

2003年4月30日収録

Character

Jann Lee ジャン・リー

Profile

国籍	中国	体重	75キロ
性別	男	3サイズ	B99・W80・H92
年齢	20歳	流派	ジークンドー
誕生日	11月27日	職業	用心棒
血液型	AB型	好きなもの	ハンバーガー、グレープフルーツ
身長	173センチ	趣味	映画鑑賞（アクション映画のみ）

Story

彼は強くならなければならなかった。自分にない何か、抜け落ちた愛情を埋めるためには強さだけがよりどころだったのかもしれない。

孤児だった彼は、中国広東省の孤児院で幼少を過ごした。街をぶらつき、ふと広場の映画館に忍び込んだ。そこには、若き天才拳法家が卓越した技を駆使して悪人を倒していく姿が映し出されていた。自分に足りない愛を満たすために、彼は強さ、力を欲した。アメリカに渡った彼は、みずからの名をジャン・リーと名乗り、数多の対戦をくり返した。

しかし、血みどろの闘いは彼を満たしてくれなかった。さまよう獣は、ジークンドーの修行を始める。自分と真摯に向き合うために。誰彼とも闘いをくり広げていたころには感じられなかったが、みずからが強敵と認める相手に対しては、違った感情を与えてくれた。心の熱さである。さらなる強敵、そして心の渇きをいやす何かを求め、DOA大会に赴いた。

強者と闘うため、それはDOA大会がいくら回を重ねようと、何かしらの思惑が裏に隠されているようと関係なかった。彼は彼のために闘うのだ。

Interview

力こそがすべて ジャン・リー制作秘話

――ジャン・リーは見ためやストーリーなどを見ると正統派キャラですね。

板垣　ふつうの格闘ゲームなら彼が主役でしょうね。でも僕らはそういうステレオタイプが嫌だったから、あえて主役にはしなかったんです。

彼はすごく思い出深いキャラなんですよ。僕が技表の設計、上段中段なり発生時間なりの設計をした2キャラのうちのひとりですから。もう1キャラはもちろんかすみなんですけど（笑）。ブルース・リーの映画を全部見て、いろいろ参考にしましたよ。

――かすみといい、板垣さんが設計したキャラは、扱いやすい印象ですね。

板垣　やはり僕自身が当時、格闘ゲームをよく知らなかったというのが出ているんでしょうね。ダメージを取りにいったのがジャン・リーで、速さを優先したのがかすみという感じです。

――レイファンとジャン・リーの関係は『3』でも続いていますが、初期段階からストーリーは練ったんですか？

板垣　かなり考えていましたよ。ゲーム中にはあまり出てこないけど、闘う理由というのが内面にあるわけで、そういうところからセリフや行動がすべて出てくるわけだから。2D格闘だとゲーム画面じゃけっきょく顔なんて見えないから、画面中で大面積を占める"服装"のデザイン・個性化が重要視されてたように思うんだけど。

でも『DOA』は3Dだからカメラがよれば顔もしっかり見えるし。記号的なところじゃなくて、もっと実体的にキャラデザを考えてましたね。服装デザインじゃなくて、ひとりの人間としての"人格"のデザイン。ドタバタしながら作ったけど、決してあとづけではなく、そいつがどういう人間なのかということを突き詰めて作りました。だから顔、体というところでのフィジカルな個性付けはもちろんのこと、そいつがどういう人間なのか？　という突き詰めの上から服装、動き、声やしゃべりかたというところを決めました。そのキャラの人としての成り立ちを突き詰めたというのかな？　彼らの闘う理由は、そこからしか生まれてこないから。

ジャン・リーでいうと、人が力を欲するようになるには、なにか理由があるわけです。彼は孤児だったから、力ですべてを代替しようと考えたわけです。だからこそ彼は力を求めている。

――そのバックボーンがあるからこそ、ジャン・リーの技が発生したと。

板垣　彼には、ゲーム中でいちばんのダメージを持つ技を持たせなくちゃいけない。そういうトータルデザインで考えました。ドラゴンキックが最強でなくちゃいけなかった。で、最強にしたんですけど大変でしたよ。出かかりが見きれないという意見があって、本当に見きれないか、何十回も出し合って検証したりして（笑）。Team NINJA創世記のころの話ですね。けっきょく避けれそうで避けられなさそうというギリギリのバランスで調整できたと思います。モーションに気を遣って作ったからこそ、そこまでのバランスでいけたんだなといまは思ってます。

――技の発生は早いけど硬直時間はものすごく長いですよね。

板垣　気持ちよく技を出し切ったら、つぎはガマンしてもらう、そういうコンセプトのキャラですから（笑）。彼に関して、『2』以降で大事にしたのは、ドラゴンの名がつく技ですね。その技をすばらしくカッコいいモーションにするのが、うちのモーションチーム最大の悩みの種でした。

ドラゴン技がその魅力を増したのはクリティカルヒットの導入後かな。3D格闘って、ふつうの蹴り技で浮くときの通常浮きモーションってあるじゃないですか。でも僕はそんな固定化されたモーションが嫌いで、すべての技に対して専用のやられモーションを入れようと思ったんですよ。その中でも、いちばん楽しかったのが、ドラゴン技に対するやられモーションでしたね。

Character

Leifang レイファン

Profile

国籍	中国	体重	50キロ
性別	女	3サイズ	B87・W55・H86 (84)
年齢	19歳	流派	太極拳
誕生日	4月23日	職業	学生
血液型	B型	好きなもの	杏仁豆腐
身長	163 (167) センチ	趣味	カラオケ

※カッコ内は『DOA1』のもの。

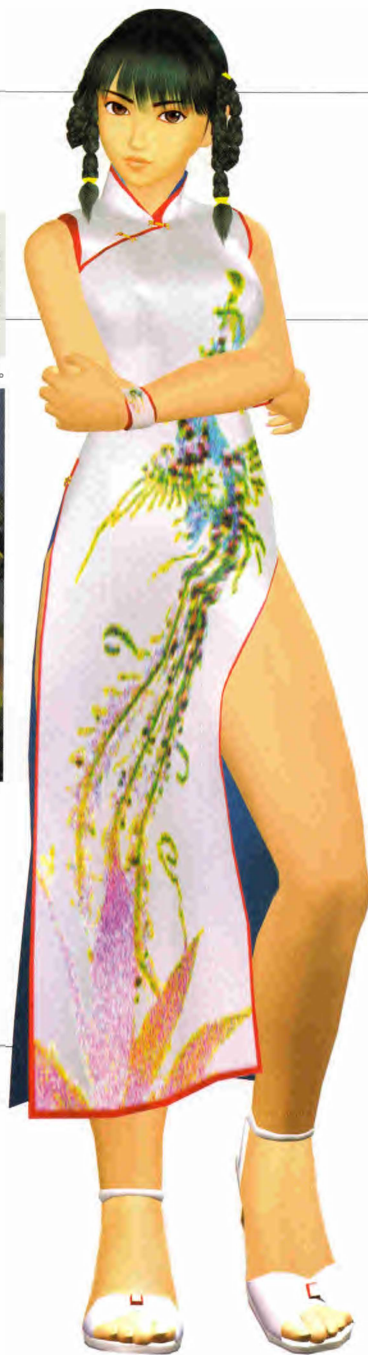
Story

天才とまで言われるほど、彼女の太極拳は鋭かった。あの日彼に出会い、助けられるまでは。

明るく、すなお、誰にでもやさしく——ときどきいじわる。そんな女の子、レイファンは裕福な家に生まれた。彼女は何でも1番を目指していた。勉強はもちろん、いくつもの習いごとに夢中だった。その中でも彼女がいちばん得意だったのが、男の子に負けないために始めた武術、太極拳。13歳のころには、同じ道場の門下生では練習相手にならないほどの腕前を身につけることになった。

そんなある日、事件が起こった。小さな男の子が、背の高いふたりに囲まれているのを見つけたのだ。そのままにしておけない彼女は、何のためらいもなく助けに入った。天才と呼ばれる彼女にしてみれば、造作もないことだった。ナイフが彼女の腕を斬りつけるまでは……。

刺される。そう思った瞬間、鋭い気合いの声とともに、ナイフを持った男が吹っ飛ぶ。唖然とし、何もできないレイファンの目に映ったのは、背中に龍の刺繍が施された少年の背中だけだった。

その日から、彼女は太極拳の修業に打ち込んだ。圧倒的な強さを見せた彼の背中を追いかけるため。そして彼に勝利するためにDOA大会に参加する。

変幻自在のかわいさ それがレイファンの魅力

——レイファンの人気は、ここまで出ると最初から思っていましたか？

板垣 彼女は最初はいなかったんですよ。太極拳はファン・フー、いまのゲン・フーですね。そういう時期もありました。中国拳法は太極拳と心意六合拳のふたつを入れようと最初から考えていたんだけど、中国拳法が多くなるのはどうか、という思いもあったんですよ。そこで熾烈なキャラどうしのイス取り合戦になりました。キャラを9人以上作れる状態じゃなかったですから。

で、レイファン自体最初の企画書にはいなくて、でも1996年のAOUショーに『DOA』を出展するにあたって、キャラが足りないということになって(笑)。ケリーとブルース・ルー、かすみしかいませんでしたから。3キャラじゃ、いくらなんでもまずいということで出てきたのがレイファンだったんです。モデルは実験用で作っていたのがあったので、そこにジャン・リーの技を入れました。それがレイファンのもとになったキャラですね。あやねのとき、スタッフをだまして作らせたときといっしょで、AOUだけのキャラとして急遽投入したんだけど、人気が出ちゃって(笑)。使用率も高かったりして、そこでレイファンを太極拳のキャラとして作ろう、となりました。

——レイファンは、ゲーム的にホールドが強いキャラという印象ですね。

板垣 レイファンに関しては、サターン版でかなり変えたキャラです。このゲームには打撃キャラ、投げキャラ、ホールドキャラという概念を持たせてあります。それは個性的でいいことなんだけど、いわゆるカジュアルゲーマーにはわかりづらかった。さらにそれに特化させることもひとつの手だと思うけど、僕らは打撃、投げ、ホールドのすべてを充実させて、あえてゲームの特性を感じなくさせるという手法を選択しました。じゃんけんで言うとグー、チョキ、パーのすべてをバランスよく持っているけど、じつはそのキャラはスーパーグーを持っているという具合ですね。何かを持っていないという特徴づけではなく、すべてを兼ね備えながら、さらに強い技を付加していくというやりかたです。その点で、レイファンはもともとホールドキャラだけど、サターンでは打撃を拡充させました。ホールドを使わなければ勝てないキャラから、ホールドを使うことでより強くなるキャラへの転身ですね。

——レイファンは『1』から比べると、けっこう変わったという印象ですが？

板垣 いちばんかわいくなったキャラじゃないでしょうか？ かわいければいいじゃんってキャラ自身が言ってるんでしょうね。いつも髪型とか変えてるし、コスチュームも無邪気なものが多い。いちばん無邪気なキャラですね。作っているモデラーの子が、そのキャラを本当に愛して作るとかわいくなるっていういい例ですね。

——ストーリー的にはふたりの今後は？

板垣 永遠のテーマ、ですよね。『3』では、果たしてどちらが勝ったのかは、まだちょっと語れませんが。バースとティナは永遠に親子げんかをつづけるでしょうし、それでいいんじゃないんですか？ つぎのふたりの関係にも注目してもらいたいですね。

2003年6月10日収録

Character

Tina Armstrong

ティナ・アームストロング

Profile

国籍	アメリカ	体重	52 (59) キロ
性別	女	3サイズ	B95 (89)・W60 (56)・H89
年齢	22歳	流派	プロレス
誕生日	12月6日	職業	プロレスラー
血液型	O型	好きなもの	シーフード
身長	174 (169) センチ	趣味	格闘ゲーム、サイクリング

※カッコ内は『DOA1』のもの。

本当はプロレスなんて少しもやりたくなかった。女の子の夢を追い続けたかったけど、父さんが。

幼いころに母親を亡くし、父、バースがひとりで自分をここまで育ててくれたことには、もちろん感謝している。嫌々ながら始めたプロレスだって、もうほとんど頂点に上り詰めるほど実力が備わっていた。辞めても悔いはない。ティナはプロレスより、もっともっとやりたいことがあったのだ。そう、モデルである。

もちろんそれを許す父ではない。ティナにDOA大会の記事を見せ、娘の強さなどまだまだだと諭した。ここで彼女の頭脳は高速回転を始めた。大会に出場→乙女の快進撃→世界中に中継→優勝→テレビ出演→モデル!! 諭すはずのバースの言葉が、彼女の心に火をつけたのだった。DOA大会に参加した彼女は、いかなる快進撃を見せるのだろうか?

第1回大会では、世間の注目を集めることができず、モデルデビューを果たせなかった彼女だが、まだまだ闘いは続く。第2回大会が終わり、念願のモデルになれたのだ。だが、彼女の夢はさらに大きくなる一方だった。今度は女優デビューを果たすため第3回大会に出場を決めたのだ。ことあるごとに父、バースの妨害に会いながらも、彼女の夢に向かった闘いはまだまだ続きそうである。

ダンス殺法がプロレスに!?
ティナ誕生秘話が明らかに

——最初からプロレスラーを入れようというのは決まっていたんでしょうか?

板垣　プロレスキャラを入れるのは最初から決まっていました。でも、ティナはもともとダンス殺法という設定だったんですよ。何だよ、それって感じですが(笑)。南国系美少女で、ダンスを踊っているような軽やかなステップでヒット&アウェイ戦法を取るキャラでした。この南国系美少女という流れは、じつはリサが継承しているのかも?

ティナは初代といまを比べるとけっこう印象が変わったキャラですね。『DOA1』のときは髪が茶色でしたから。Model 2では金髪の表現が難しかったんですよ。どうしても黄色にしか見えなくて。基板性能が上がったNAOMIからは、もとのイメージどおりの金髪キャラにできました。

バースは企画書の最初からちゃんといたキャラです。"T・バース"というコードネームでしたが、いや今年は阪神が強いですね(笑)。ただバースは僕の中でどうにも優先順位が低くて、開発が進むうちにティナに椅子を取られてしまいました。僕自身がプロレスに無知・無関心だったせいですが、「プロレスラーがいない格闘ゲームなんか作りたくない」という声がスタッフの中に多かったですね。Team NINJAにはプロレスファンがたくさんいるんですよ。そういう意見を聞いて、それならということで、ダンス殺法のティナをプロレスキャラにしました。

——当時の女子プロレスの流行を反映していたのはスタッフの趣味ですね。

板垣　それ以外にないでしょう。豊田真奈美さんのジャパニーズ・オーシャン・スープレックスとかですね(笑)。でも、当時、技設計のスタッフたちは、プロレスキャラだけど女の子なので、重量感のある技を入れるわけにもいかず、苦労していましたね。

好きな人間が多かっただけに変わった技もいっぱいありました。ロデオホールドとか(笑)。いや、(Team NINJA内の)プロレス好きの言いたいことはわかるんだけど、3Dだといくらなんでも物理的に不自然じゃないの?ということで切った技です。ロデオホールド、懐かしいなぁ……。サターン版以降廃止した技なので、知らない人も多いと思いますが。あのときは「なんでロデオホールドをなくしたんだー」という声をファンの皆さんからたくさんいただいたのを覚えてます。

——ティナというプロレスキャラがいるなかでプレイステーション版にバースを導入した理由はどんなところにあったんですか?

Character

Bass Armstrong

バース・アームストロング

Profile

国籍	アメリカ
性別	男
年齢	46歳
誕生日	7月4日
血液型	O型
身長	196センチ
体重	157キロ
3サイズ	B143・W135・H136
流派	プロレス
職業	プロレスラー
好きなもの	チキンソテー
趣味	ツーリング、ティナの特訓

Story

愛娘、ティナにはプロレスを愛してほしかった。そのために自分ができることは……、娘の前に立ちはだかることだけだった。

意気揚々と大会に向かうティナをただ見送る父、バースがそこにいた。ひとり取り残されてしまったのだ。しかし、ガランとしたトレーニングルームに豪快な笑い声が響き渡る。かつて無敗のレスラーと恐れられた存在であったが、現役引退からかなりの年月が経っている。それでも娘のためを思い、彼は立ち上がった。「俺は復活のときを待っていたのだ」とは、彼の強がりかもしれない。

第1回DOA大会の際は、娘の思惑をうまく阻止できた。しかし、彼女の意気込みは、そんな1回の挫折でくじけることはなかった。第2回大会も、娘を追って出場。舞い上がっている彼女に、その鍛え抜かれた巨体をもって強さの何たるかを教えなければならないのだ。それこそが、父親である自分にできる最良のやりかただった。

しかし、今度はモデルデビューを止められなかった。しかもつぎは女優になるなどと言い出す始末。娘を引き止めるため、三度、大会に臨む。

板垣　プレイステーション版でキャラを増やすことを決めたときに、スタッフの中でバース復活論がものすごかったんですよ。じゃあそうしようと。やはりスタッフが好きなものを作ったほうがいいものができますからね。プレイステーション版のオープニングで、バースがものすごくうれしそうに登場するじゃないですか。「やっと俺の出番か」ってなもんで。あれはスタッフの気持ちがそのまま出ているシーンだと思います(笑)。

技とモーションへのこだわりがふたりの傑作キャラを生んだ

――同じプロレスでも、ティナとバースの技のイメージは違いますね。

板垣　ティナにとっては、バースの登場はいいことだったでしょうね。同じプロレスながら、技の役回りが整理されましたから。バース・ティナの技まわりを担当した連中はプロレスマニアですから、非常に吟味して作ってますよ。とくにバースは、もっとも技の設計が精密になされているキャラかな。バース担当の、強くしたいんだけど理不尽にしてはいけない、という考えがあって、スピード・ダメージ・リーチなどを統合的を考えた技の設計になっています。

プロレスで苦労したのは打撃技です。バースはパワーキャラということで作りやすかったんだけど、ティナが困りました。プロレスというと、チョップとかあるけど、彼女がそれをやっても似合わないし。ほかの打撃キャラの劣化版にもなりかねなかった。

――プロレスの打撃って、そんなに種類が豊富ではないですからね。

板垣　『DOA2』からですね、ティナを打撃だけで遊べるようになったのは。『DOA1』では本当に投げキャラでしたから。ジャンケンでグーを相手が絶対出さないとわかったら、非常につまらない。その点で打撃技の拡充が必要だった。『DOA1』では➡PPKが彼女の最多段技で、『DOA3』と比べるまでもなく打撃が弱いキャラでした。

――続編を作るにあたって、打撃を増やすことを優先したわけですね。

板垣　でもモーションを新たに作るのは大変なんですよ。ひとつの技に対して10何回もリテイクしていかなければならないから。『DOA1』のころに作ったモーションは、だんだん古びていくから手直しもしなくちゃいけない。モーションのスタッフがこなせる仕事量も決まっているから、各キャラに増やす技の数を決めるのは慎重になりますね。というか、キャラどうしでモーションデザイナーの取り合いになる(笑)。

――ほかのキャラにもプロレス的な投げ技が導入されることもありますよね。

板垣　ルチャ・リブレを入れたいと、新作を作るたびに言うスタッフがいるんですよ。お前が作って入れればいいじゃん、て僕はいつも言うんですが。僕も『DOA』シリーズがきっかけでプロレスの映像をたまに見たりしますが、ルチャのハデな立ち回りは好きですよ。そんなわけで『DOA3』はあやねにルチャの技をモチーフとした技が入っていたりします。

――プロレス好きなスタッフの意見を尊重して作っているんですね。

板垣　技関連に関してはスタッフに任せています。人格面のデザインは僕ら企画チームが担当してやってますが。ティナは陽気なアメリカンをベースにしているとかね。

ティナ、バースはテキサスに住んでいる設定で、日本で想像するテキサス像を盛り込みました。で、このあいだアメリカのテキサスに住んでいるファンと会う機会があって、そのときに印象を聞いてみたら、ちゃんとテキサスっぽくなっていると言ってくれて。そのときはうれしかったですね。

――以降のシリーズでも、親子ゲンカはまだまだ続いていきそうですね。

板垣　そうですね。あのケンカは誰にも止められないと思いますよ(笑)。

2003年7月11日収録

Character

Ein アイン Hayate ハヤテ

Profile

国籍	日本	体重	75キロ
性別	男	3サイズ	B109・W83・H98
年齢	23歳	流派	霧幻天神流天神門
誕生日	6月15日	職業	忍者
血液型	A型	好きなもの	寿司、すき焼き
身長	180センチ	趣味	居合、禅

Story

霧幻天神流頭首になるはずだった男。かすみの兄であり、あやねの義兄でもある。彼の闘いは、みずからを取り戻すための物語から始まる。

霧幻天神流第18代頭首には、ハヤテがなるはずだった。そう、忌まわしき男、雷道が里に現れるまでは……。頭首のみが継ぐことのできる技があった。裂空迅風殺、一子相伝で継承される奥義である。その技を我がものとするため、ハヤテにその技をわざとかけさせたのである。一度受けた攻撃を自分のものにできる、それが雷道の才能である。みずから出した技により、ハヤテは半死半生に追い込まれたのだ。

眠るハヤテの横で、悲しむかすみの姿がある。彼のために仇を討とうと決意する少女がいたことを知らずに、ハヤテは眠り続けた。

ところは変わって、ドイツはシュバルツバルト。記憶を失いうち捨てられた若者がいた。そう、ハヤテである。DOATECによって捕らえられた彼は、人体超人化を目指すイプシロン計画の被験体とされたのだ。しかし、計画は失敗に終わり、廃人となった彼はドイツの森にうち捨てられたのだ。第2回DOA大会の大きな渦に飲み込まれた彼は、さまざまな人間に出会い、記憶を取り戻すことになる。

記憶を取り戻した彼は霧幻天神流頭首の座に就くこととなった。DOATECにより傀儡と化した幻羅を倒すため、今度は頭首としてのDOA大会が幕を開けた。そこでかすみと再会することに……。

Interview

ハヤブサ誕生秘話 新しいリュウ・ハヤブサを目指して

――ハヤブサとハヤテ、そしてTeam NINJAの忍者論はどういうものですか。

板垣 リュウ・ハヤブサは最初、カムイという名前で作っていました。僕自身『忍者龍剣伝』はほとんど知らなかったから、リュウ・ハヤブサとして登場させようとは思っていなかったんですよ。でもスタッフの「せっかくだから入れてはどうか」という提案を受けて、『忍者龍剣伝』を開発した柿原（現・テクモ代表取締役会長）にオーケーをもらって登場させました。

当然ハヤブサがどんなキャラかもわからないので、アーケード版『忍者龍剣伝』を会社の倉庫から引っ張り出してきてプレイしました(笑)。でも、特殊コンパネのゲームだったから組み立てるのが大変で……。首切り投げを見るのにえらい苦労をしました。

――首切り投げがあるものの、まったく新しいハヤブサ像ですね。

板垣 ハヤブサとしてデビューさせることが決まったあと、当時の開発部長の中村（現・テクモ代表取締役社長）が、壁を使ったアクションや体操的な動きを入れてとリクエストしてきました。ぶら下がって回転させてくれとか（笑）。ただ格闘ゲームとしてそれはできなかったので、首切り投げを入れてハヤブサのイメージを出しました。

僕がリュウ・ハヤブサの技の中で思い出深いのは飯綱落としですね。あれをどうしてもやりたかったんですよ。もちろん飯綱落としは白土三平先生の『カムイ外伝』がオリジナルですから、ちゃんと許可をいただいて組み込みました。『DOA1』の中でいちばん好きで、かっこいいと思う技です。

――『DOA1』当時、ハヤブサは何系統のキャラだったんでしょうか？

板垣 『DOA1』では投げキャラのみ3連投げを持ってるんです。打撃キャラの特典は4連打で、ホールドキャラは3連オフェンシブホールド。そのほかにも系統ごとに細かなレギュレーションがあって、それに沿って各キャラは成り立っています。ハヤブサは投げキャラの忍者として最初から決まっていたんですよ。でも、ティナのように簡単に3連投げが思いつかなかった。そこで飯綱落としを3連投げにして、そのパズルを解いたわけです。いま、ハヤブサが投げキャラだといわれてピンとくる人も少ないと思いますが。

『DOA2』から打撃を拡充したものの、ハヤブサに似合う打撃技っていうのはデザインが難しくて、手刀ばかりになってしまったような。逆立ちし始めたときも僕自身どうかと思いましたが（笑）。おもしろいからいいのかな？

ハヤテがクローン？ 謎多きストーリーに直撃

――ハヤテは『DOA1』で名前だけ出ていましたね。『DOA2』でアインとして登場したのは必然だったんですか？

板垣 そういう義務感はなかったですね。出したいという単純な欲求ですよ。ストーリーに登場済みだったので出しやすかったし、『DOA2』でメジャーな格闘技である空手を入れるにあたってちょうどいいキャラでしたから。アイン、そしてヒトミはどちらも空手キャラですが、双方使いやすいキャラに仕上がって満足しています。

――かすみとまた違った、力強いイメージの霧幻天神流ですね。

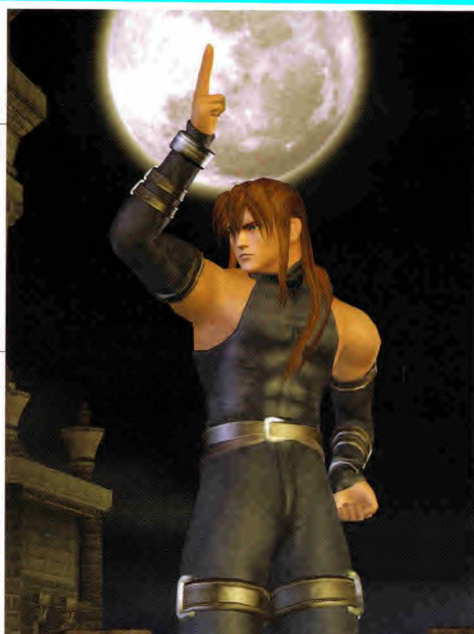
板垣 ハヤテはカッコイイ技を持っているんですよ。波動砲（2003年E3デモに収録された演出）なんてとくにそうですね。僕の心の中ではあれが裂空迅風殺なんですけど、ゲーム中に入れちゃうとまずいんですよ。あやねちゃんの波動砲（『DOA2』のかすみ戦後の条件つき演出）もそうなんだけど、あのへんの技を入れちゃうと『DOA』じゃなくなっちゃう。今度の『DOAU』でも裂空迅風殺を描くんですけど、ああいうイメージを想像してくだ

Character

Ryu Hayabusa

リュウ・ハヤブサ

Profile

国籍	日本	体重	70キロ
性別	男	3サイズ	B105・W83・H92
年齢	23歳	流派	隼流忍術
誕生日	6月15日	職業	アンティークショップ経営
血液型	A型	好きなもの	杏仁豆腐
身長	177センチ	趣味	カラオケ

Story

超忍。これ以外に彼を形容する言葉を見つけるのは難しい。一度は平穏な生活に身を投じた彼だが、親友、ハヤテへの襲撃、その妹、かすみが抜け忍となったことが、彼を再び闇の世界へと舞い戻らせた。

隼流忍術。霧幻天神流のような大きな門派は形成しないが、少数精鋭として残る忍びの術。霧幻天神流とも交流があり、ハヤテとは親友と呼べる間柄だった。そのハヤテが何者かの襲撃を受け、それを知ったハヤブサはアイリーンとの安穏な暮らしを捨て、邪悪な意志が見え隠れするDOA大会に参加をする。

邪悪を含んだ大会は終了したかに見えた。しかし邪悪は止まらない。そう、闇の世界に報じられる破戒天狗万骨坊の人界への降下である。この天狗に立ち向かえるのは、彼のみ。そして、ハヤテへの誓いも果たさなければならなかったのだ。

天狗はハヤブサによって見事成敗された。止まることを知らぬ邪悪の気配に、彼は三度立ち向かうことになる。幻羅を止めるために。

さい。

——ハヤテは謎が多いキャラですね。『1』で雷道に襲われ瀕死の状態になっているのに、『2』ではイプシロン計画が失敗してドイツの森に捨てられていたという設定です。里にいるはずのハヤテはいつさらわれたんですか？

板垣　霧幻天神流の治癒術では再起不能でも、DOATECの技術をもってすれば違うかもしれないし、またクローン技術が実現されているとしたら、そもそも里にいるハヤテが本物なのかもわからないじゃないですか。いろんな可能性がありますよね。どちらも推論でしかないですけど。現状で僕が言えるのは、ハヤテは捕らえられて、人体強化計画が失敗してうち捨てられたという事実だけです。

——謎は謎のままですね（笑）。

板垣　でもみんなはα計画のその後のほうが気になるんじゃないかな。イプシロン計画は失敗して終わったけど、αのほうは『DOA3』のDOATEC香港支局地下を見てもらえばわかるでしょうが、まだ継続中ですから。

忍者キャラゆえの苦悩 それぞれの個性づけの方向性

——忍者って、ほかの格闘技と違って実態が明らかにされていないだけに技作りも大変そうですね。しかも、それが4キャラもいる！

板垣　どうしても手裏剣や忍術といった特殊攻撃を入れたくなるんですよ。『DOA++』のころ、アリカさんが『ファイティングレイヤー』という格闘ゲームを出していて、そこに出てきた忍者キャラがそういった特殊攻撃をくり出していて、かっこよかったですね。でも、『DOA』シリーズにはさすがに消えたり飛んだりといった特殊ルールを入れられないだけに、非常にガマンしてました。そのあたりのストレスはかなりのもので、『DOA3』の幻羅はやりすぎたと少し反省しています（笑）。ラスボスくらいいいじゃん、と思ったんですが。

——これだけ忍者が多いと、それぞれの技の個性づけは大変そう。

板垣　かすみやあやねはこれまでの技を見てもらえればわかると思いますが、かなり動きに個性づけがなされているので、技がイメージしやすいですね。ハヤテはかすみと同じ霧幻天神流天神門というベースがあるから、技の方向性は決まっています。いつも困るのはハヤブサ。ヤツを引き立てるためにつねに悩んできた気がします。悩んだ末に、体操のお兄さんさながらの倒立からの技とか妙な技が増えていってますが（笑）。最初に飯綱落としを作ってしまったせいで、それ以上にインパクトがあって、かつ対戦時に公平な技というのはなかなか思いつかないです。

やはり対戦ゲームですからさまざまな制約がある中、いちばん個性を演出しやすいのが投げやホールドのモーションです。速い打撃の中では個性づけが難しい部分もあるので、たっぷり時間を使えるホールドや投げといった技で、プレイヤーのみんなに、それぞれの個性を感じてほしいです。

——さすがに次回作では、これ以上忍者キャラは出てこなさそうですね。

板垣　そうですね。プロレスはもうひとキャラいてもいいかな？とも思ってますけど。もしつぎに出してほしい格闘スタイルがあったら、ファミ通Xbox編集部あてで送ってもらえるとありがたいです。ただし相撲以外でお願いします。どうしても世界観にあいそうにないから（笑）。

2003年7月30日収録

Character

Hitomi ヒトミ

Profile

国籍	ドイツ
性別	女
年齢	18歳
誕生日	5月25日
血液型	O型
身長	160センチ
体重	49キロ
3サイズ	B90・W58・H85
流派	空手
職業	高校生
好きなもの	ザッハトルテ
趣味	料理

Story

ドイツ人空手家の父親と日本人の母を持つ少女。父の厳しい指導のもと、幼少のころから空手を学ぶ。彼女の目指す道は、強さ。自分がどれほどの強さなのか？ いつもそれを確かめたかった。

彼女の家の道場に、森の中にうち捨てられていた男、アインが転がり込んできたのも、DOA大会に出場したいと思い出したひとつの理由かもしれない。底知れぬ強さを見せる彼との稽古は彼女に何をもたらしたのだろう？ 出場に反対する父を力で説き伏せた。DOA大会で、彼女は彼女の信じる道を行くことになる。

Interview

バイマンが消えた……レオンとバイマンの葛藤

——レオンはバイマンの代わり的な存在で『DOA2』から登場しましたね。

板垣　バイマンの心情を考えると、格闘大会であるDOA2には出ないだろうというのがひとつの理由です。彼はストーリー的に完結していましたからね。もうひとつの理由が、レオンというキャラクターのストーリーを描きたかったというのがあります。死んだ女との約束を果たすために戦うというストイックなストーリーですね。一種刹那的なむなしさを表現したかった。

——バイマンは開発当初から入れようと思っていたキャラなんですか？

板垣　決まっていましたね。でも開発していく順序としては、プライオリティーの高いキャラではなかったんですよ。かすみやジャン・リー、ティナあたりを仕上げることが最優先でした。ところが当時ゲーメストという雑誌に、ものすごくバイマンが好きなライターがいて、その人が困ったことにバイマン単体の開発度でしか『DOA1』を見てくれなかったんですよ（笑）。毎月の取材でバイマンに新技が入っていないと、「今月はほとんど開発は進行していない模様だ」なんて書かれかねないほどで。そういう意味ではけっこう気合いを入れて作ったキャラですよ（笑）。

——いまやバイマンは投げキャラの印象が強いですが、最初のコンセプトは？

板垣　彼はホールドキャラなんですよ。3連オフェンシブホールドがその証となります。『DOA1』ではバイマンとレイファンがホールドキャラですね。いまはけっこう投げキャラという印象が強くなったのかな。

——ドリームキャスト版でバイマンが復活したのはどんな理由が？

板垣　「なんでバイマンがいないんだ」ってファンの方に怒られてしまって。僕らとしては、もうバイマンの話は終わっていたんだけど、ファンにしてみれば、やはりひとりのキャラとして愛していてくれたんですね。一種のわがままでキャラを入れ替えたのは悪かったなと思いました。もしその声がなかったら、『DOA3』ではキャラを総取っ替えしていたかもしれなかったですね。僕はコンパチキャラが好きではないんだけど、ファンの方にコンパチでもいいから出してほしいとまで言われたら、出さないわけにはいかないですよ。

ヒトミに人気が出た理由とTeam NINJAのキャラ論

——『DOA3』でヒトミが登場しましたが、キャラを総入れ替えする案のときは主役になるはずだったんですよね。

板垣　そういう案もありましたね。彼女はアインと同じく空手使いなんですが、空手ってメジャーな格闘技だけに理屈っぽい技体系でなく、わかりやすく使いやすいキャラにしようというコンセプトがありました。アインは力強さがポイントだったとすると、ヒトミはもう少し女の子らしい柔らかでスピーディーさをポイントにしました。そういった扱いやすさが、いまの彼女の人気につながったんじゃないかな。

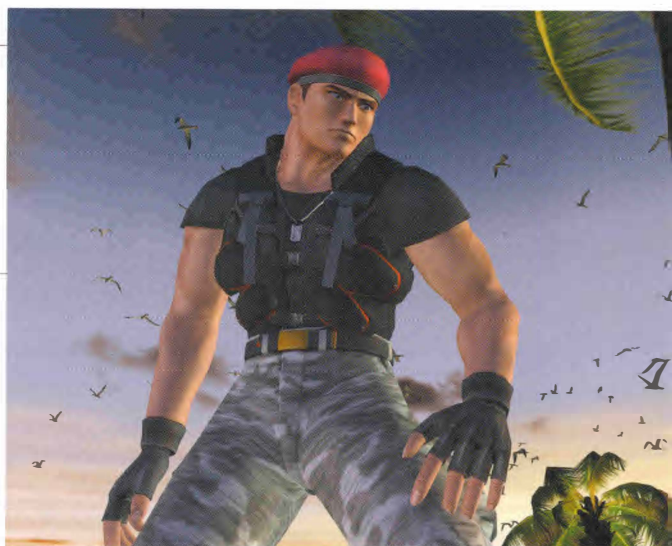
——キャラを作るにあたって、いちばん大事にしている部分はどこですか？

板垣　女性はかわいく、男はかっこよく、より魅力的に作るところですよね。ふつう格闘ゲームを作る際、キャラのラインナップを気にすることが多いですよね。たとえばメカ系が必要だとか、化け物系も必要だとか、うちには邪悪なやつがいないけどいいのか、とかそういったラインナップ重

Bayman バイマン

国籍	ロシア	体重	105キロ
性別	男	3サイズ	B120・W92・H95
年齢	31歳	流派	コマンドサンボ
誕生日	10月10日	職業	暗殺者
血液型	B型	好きなもの	ビーフシチュー
身長	182センチ	趣味	武器収集、チェス

プロフェッショナルな殺し屋。それが彼、バイマンの職業である。幼いころ、度重なる内戦の中、彼の両親が目前で銃殺された。そのとき彼は悲しみという感情を失った。「人の命なの一瞬にして消え去ってしまう」。その事実だけが残った。

軍隊に入隊した彼はコマンドサンボを学び、殺す術を身につけたあとは要人暗殺のプロとなった。フェイム・ダグラスの暗殺。苦もなく成功した彼だが、今度は追われる身に。依頼主の裏切りには死をもって報復しなければならない。

Leon レオン

Profile

国籍	イタリア	体重	128キロ
性別	男	3サイズ	B135・W120・H123
年齢	42歳	流派	コマンドサンボ
誕生日	3月14日	職業	傭兵
血液型	B型	好きなもの	ピッツァ
身長	192センチ	趣味	鉢植え

「ローランの愛する男、世界一強い男」。シルクロードの女盗賊、ローランが死の間際で残した言葉。腕の中で息絶えた恋人の想いに応えるため、彼は最強たらんとする。そんな彼が、それを証明するのに選んだのが、格闘大会、DOAだった。

第2回大会に参加した彼だが、思わぬ敗北を喫してしまう。在りし日のローランの言葉が、再び彼の内を駆け抜けた。死線をともにした女の思いは、いまもレオンを駆り立てる。今度こそ勝つために、彼は再び闘いに立ち上がった。

視、バリエーション重視の考えかたですね。

でも1キャラ作るのって本当に大変な作業なんですよ。だから邪悪なキャラが必要だからってそれを大変な思いをしてまで作りたいかといえば、作りたくないですよ。悲劇的なバックストーリーを持つキャラが必要だって話もある。でも僕らがかすみを作るにあたって、悲劇の主人公が必要だから作ったわけではなく、ああいうストーリーを描きたかったからかすみが生まれたんですよ。レオンにしても、彼のバックストーリーを描きたくて作ったキャラだし、ヒトミは無邪気に強さを求めて戦うキャラクターを作りたかったから生まれてきたわけで。必要論から生まれてきたキャラなら、あそこまで仕上げられないですよ。

そんな中で、唯一僕らが必要論的に大事にしているのは国籍です。やっぱり世界中の人たちに遊んでもらいたいですからね。それも単に国籍を散らばそうというのではなく、ゲームファンが多い国はとくに大事にしています。日本、アメリカはもちろん、ヨーロッパならイギリス、フランス、ドイツといったところでしょうか。僕らのゲームは女性キャラがポイントのひとつだから、これらの国にはその国の女性キャラを入れています。そこには、その国のヒロインになってほしいという思いがあります。

――それぞれの国では、やはりその国のキャラが人気なんですか？

板垣　コアなゲーマー層は違うかもしれませんが、やっぱりみんな自国のキャラを選んでいますよ。「ぜんぜんアメリカ人じゃないよ」と言われることもあるけど、アメリカではティナが人気ですから。『DOAX』で黒人のキャラとしてリサを登場させたのもそういう理由です。

――世界を見るという考えかたはいつから導入したんですか？

板垣　『D●A2』からですね。サターン版『DOA1』をアメリカ向けにローカライズしたときくらいから、つぎからは世界を見てキャラを作っていかないと、と思いましたよ。とはいえヒトミを作るとき、彼女はドイツ人と日本人のハーフなんだけど、ドイツ人っぽい顔にしようとは思いませんでしたけど（笑）。国籍としてのドイツを優先しました。ドイツ人向けにとかイギリス人向けにと迎合するんじゃなくて、僕らの生み出した魅力的なキャラを見てくれ、という思いですね。

――『DOA4』でも、レオンやヒトミは強さを求めて参加することになる？

板垣　うちの女の子の心は、そうそう変わらないんじゃないかな（笑）。でもなぜか男は『DOA3』である程度目的を達成した人が多いんですよ。達成させてあげないとかわいそうだという思いもあって。エンディングの映像で誰が目的を達成したのか想像してほしいですけど。レオンファンは気をつけたほうがいいかもしれませんね（笑）。とはいえバイマンのときの二の轍を踏むわけにもいかないから、そこは考えていきますよ。

2003年9月4日収録

Helena エレナ

国籍	フランス	体重	49キロ
性別	女	3サイズ	B90・W56・H86
年齢	21歳	流派	劈掛拳
誕生日	1月30日	職業	オペラ歌手
血液型	AB型	好きなもの	ブランマンジェ
身長	170センチ	趣味	愛犬の散歩

フェイム・ダグラスと世界的ソプラノ歌手とのあいだに生まれた、若手プリマドンナが彼女。

そして劈掛拳の達人でもある。ただそれだけであった。そう、彼女を襲ったオペラハウスでの銃撃事件が起こるまでは。彼女をかばった母親が銃弾に倒れ、それを首謀したであろうダグラスも、何者かにより暗殺された。ダグラス派と反ダグラス派とがくり広げる混乱の中で、彼女は、事件の因縁はDOA大会にあることを知る。真実を確かめるべく、第2回DOA大会参加を決意する彼女であった。

しかし、DOATEC創始者であるフェイム・ダグラス唯一の嫡子である彼女のまわりには、つねに権謀が渦巻いている。真実を知るために闘っていたが、反ダグラス派により監禁されてしまう。そこで彼女は、真実を知りたければ第3回DOA大会で優勝してみせろと、反ダグラス派の重鎮ビクトール・ドノヴァンに持ちかけられた。彼女の闘いは終わらない……。

Interview

クオリティーを重要視 エレナの劈掛拳の秘密とは?

——エレナのデビューは衝撃的でしたね。話に深く関わるキャラでしたし。

板垣　彼女のデビューシーンはよく覚えていますよ。確か1999年2月のA●Uショーだったかな。上昇していくガラス張りのエレベータの中で、エレナがルージュを引くシーンですね。当時は美麗CGといえばプリレンダーしかないように思われていた時代でしたが、リアルタイムCGでもこんなにきれいな女の子が描けるんですよ、ということをお見せしたのがあのショーでした。僕らは『Digital Venus』としてずっとリアルタイムCG技術を追求してきたわけで、その成果を業界に示した記念すべき日とも言えますね。しかもきれいなだけでなく、そのままのクオリティーで遊べるんですから。それを示すための重要なデモでした。

——『DOA2』唯一の女性キャラの追加ということで気合いが入っていた?

板垣　『DOA2』のストーリー上の主役みたいなものですからね。DOATEC側のしがらみを描く必要があったので、フェイム・ダグラスの6人の愛人の中で、ただひとり彼の子供を産むことを許された女、マリアの子としてエレナを登場させました。

——エレナの持ち技を劈掛拳にしたのはどんな理由があったんですか?

板垣　劈掛拳って通な人なら知っている格闘技じゃないですか。劈掛拳の先生が、たまたま身近にいたというのもありますが。エレナの劈掛拳は非常に苦労したんですよ。劈掛拳として作って、確かに劈掛拳をなぞったキャラとして一度完成したんですが、使ってみたら気持ちよくなかったので、全部作り直しました。オリジナルがこうですからとかいろいろ言うけど、そんなの僕には関係ない。いかにオリジナルに忠実であっても、動かして気持ちよくないキャラなんて『DOA』の世界には必要ないですから。

——ベースは尊重しつつも、使いやすさ、おもしろさを追求したんですね。

板垣　作りたいのは、劈掛拳使いではなくてエレナですから。結果としてちゃんと作り上げましたが、『DOA2』の中で間違いなくいちばん苦労したキャラですね。『DOA』では初めてになる構えの概念を入れたりして、マニアックなキャラに仕上がりました。『DOA2』は、最初アーケードゲームだったから、やり込む人には楽しかったんじゃないかな。

個人的にエレナで印象的なのは「関係ない」ってセリフですね。「あなたには関係ない……」とか「あなたには関係ない」とか「あなたには関係ないっ!」とか(笑)。全部同じセリフなんですけど、テンションが違う。ゲーム中で5段階くらいあるんじゃないかな? 声優さんの声録りのときは、同じセリフを数テイクずつ録ってその中からいちばん演技のいいテイクをゲームで使うんですね。で、「あなたには関係ない」ってセリフも設定としてはひとつだったんですが、どれくらい関係がないのか、その時点では関係のなさがわからなかったので(笑)、エレナ役の小山裕香さんがいろんなレベルの演技をしてくれたんですよ。そしたらそれがあまりに名演技だったんで、どのボイスも気に入ってしまいまして(笑)。

ひとつだけ使うのはあまりにもったい、というわけで急遽全部使うことにしたという経緯があります。このあたりはもう、ほとんどアドリブとい

Character

Christie クリスティ

Profile

国籍	イングランド	体重	57キロ
性別	女	3サイズ	B93・W59・H88
年齢	24歳	流派	蛇拳
誕生日	12月18日	職業	アサシン
血液型	B型	好きなもの	トマトジュース
身長	177センチ	趣味	ドライブ

Story

アサシン、暗殺者として完全な資質を持ち、究極の適応を成し遂げた冷酷無比な女性。それがクリスティだ。蛇拳を極め、暗殺拳として能く使う。DOATEC反ダグラス派の権力者、ドノヴァンに雇われ、エレナを監視役を任される。

しかし、その実は、エレナの従者としてつねに横につき、機が熟したとき、彼女を殺す役割も兼ねていたのだ。自由と真実を求め闘うエレナ、そしてそれを阻止するためにクリスティが立ちはだかる。未来はどこにあるのか？

うか閃きですよ。素材がゲームを作っちゃうこともあるんだよ、というか。そういえばエレナはたしか『DOA3』だか『DOAX』でも、「関係ない」と言い張ってますね（笑）。

モーションキャプチャー＋α 美しいモーションを目指して

――エレナのストーリーに大きく関わる形でクリスティが『DOA3』で登場しましたね。

板垣　いつでもエレナを殺せるように、エレナのそばにいる従者ですね。光と影というかね、そんなところです。

――新規格闘技として蛇拳を採用したのは、どんな狙いがあったのでしょうか？

板垣　酔拳を教えていただいた龍飛雲先生に、蛇拳も作らないかとご提案いただきまして。先生にそう言っていただけるならぜひやりましょうということになりました。蛇拳ってもともと暗殺拳だから、アサシンを作りたいという点でぴったりですしね。蛇拳は劈掛拳と違って、そんなに苦労はしませんでした。ゲームモーションとしてはちょっとハデさと色が足りなかったので、いくつか技を足した程度ですから。

――蛇拳や劈掛拳といった実在する格闘技をゲームに組み込む際、まずは格闘技の先生の演舞などをモーションキャプチャーをするんですか？

板垣　『DOA1』のころは、そういった格闘技の先生にはお願いしていませんでした。『DOA2』以降は先生に動いていただいて、ゲーム的に洗練させていくという方向性で取り組んでいます。アクロバティックな動きに関しては、一から作っています。キャプチャーしたものもそのまま使うことはありません。必ず手を入れますから、素材3割、手付け7割といったところでしょうか。

でも素材をどこまで活かすかという線引きは難しいですよ。洗練させるために、元から情報を取っ払いすぎたら味がなくなってしまうし、味を優先するとモーションがすごくダルくなってしまう。不必要な情報も多いんですよ。肘のブレだったり、予備動作、拳の軌跡とか。味かムダか、それを判断するのは美術スタッフの力量によるところだから、難しいですよね。

『DOA』の世界観のポイント そして気になる今後の展開は？

――エレナはとくにストーリーに大きく関わるキャラですが、ストーリーを作る際に気をつけていることはありますか？

板垣　たとえば悪人を作る際、何をもって悪人とするのか考えなくちゃいけない。フェイム・ダグラスには愛人がいるっていうけど、実際何人いるのか？ 100人じゃ多すぎだし、ひとりじゃたいしたことない。どうやら6人は面が割れてるようですが、これで全部じゃないでしょうね（笑）。こういうある意味どうでもよさそうなことが、『DOA』では大事なことだったりします。ダグラスやエレナまわりは霧幻天神流の周辺に次いで深く掘り下げていますが、どちらもあまり格闘ゲームっぽい設定ではないですね（笑）。

エレナに対して、クリスティの周辺は闇の中ですね。組織の対立構造の中で登場した殺し屋としてしか、僕自身も見ていないし。

――かすみとあやねのストーリーは永遠のしがらみとしてまだ続きそうですが、エレナサイドのストーリーもまだまだ引き続き展開しそうですね。

板垣　どちらの話もぜんぜん終わってないですね。そのへんはこれからまた進展するんじゃないでしょうか。

――ダグラス派とドノヴァン派の対立構造がどうなるのか気になりますね。

板垣　ドノヴァン派がクーデターを起こしたわけなんだけど、まだダグラス派が強いんでしょうね。エレナが生きている以上、また何かが起きるんでしょう。

2003年10月14日収録

Character

Zack ザック

Profile			
国籍	アメリカ	体重	78キロ
性別	男	3サイズ	B106・W84・H95
年齢	25歳	流派	自己流ムエタイ
誕生日	4月3日	職業	DJ
血液型	O型	好きなもの	アイスクリーム
身長	180センチ	趣味	ビリヤード

Story

天才、そう言ってもいいのが彼、ザックである。見よう見まねで覚えた自己流ムエタイで、DOA大会を荒らしまくる痛快キャラだ。

出身は薄汚れたスラム街。少年たちの兄貴分、そんな男だった。すこぶる付きの強さを持ち、街の警官をからかっては遊んでいた。そんなある日、ムエタイとボクシングの対戦があると聞き、会場を訪れたザックは、そこでムエタイの圧倒的な強さを知ることになる。無謀、と言っていいだろう。その強さを見せつけたムエタイ戦士に闘いを挑んだのだ。しかし勝負は楽勝に終わる。それを契機にムエタイを自己流で覚えた彼が、DOA大会の存在を知る。強さを確かめるため？ 優勝賞金が法外だったからである。第1回、第2回DOA大会に参加し、それなりの賞金を楽々手に入れた。

以前の大会賞金で好きなことをやり尽くしたかに思えたが、まだラスベガスでの豪遊が残っていた！ ラスベガスでの豪遊資金を稼ぐため、第3回DOA大会に参戦を決めた彼であった。

その後、南の島を購入したというが、夢か現か？

Interview

何でもアリのザック ゲン・フーは風呂の栓？

――ザック、ゲン・フー、ブラッドは『D●A』の中でも濃いメンバーですね（笑）。

板垣　この3人で読者のみんなを喜ばせるような話になるかな？（笑） ザックはですねぇ……『DOA1』のころは、バイマンやハヤブサとともに不人気トリオと呼ばれていたんですよ。その後、大出世したけどね。いまとなってはハヤブサも、何で当時人気がなかったんだろうと思いますが（笑）。

ザックはサターン版から少しずつ人気が出ましたね。奇抜なコスチュームを彼には当ててたというのと、こっちも気楽に作っていたから、プレイヤーの人も使っていて肩の力が抜けたんじゃないんですか。作っている僕らにしても、担当の子が作って、僕がチェックをするわけなんだけど、「ザックだからいいか」って、いろんな技やネタを入れてました。

それに対してゲン・フーは、非常に厳しいレギュレーションの中で作られたキャラです。ゲン・フーはバースを作ったのと同じスタッフで、非常にマニアックに、かつ強くなりましたね。

――確かに、ちょっと触っただけだと、扱いが難しい印象ですが、やり込むと強いキャラですよね。

板垣　そういうキャラがいないと対戦ゲームとして締まらないからね。ゲン・フーは最初、ファン・フーという名前で開発していました。彼の使う心意六合拳はマンガの『拳児』（週刊少年サンデー連載）が元ネタだったのかな。

アーケードで『D●A1』を出すときに目標としたのが、楽しくて、しかもやりがいのあるものにしようということでした。でも当時の僕らは格闘ゲーム制作の経験もなくて、この点でとても苦労しました。楽しいけどヌルいとか、カジュアルだけど底が浅いとか、大事なものがなかなか両立しないんですよ。そこでゲン・フーに鬼になってもらった経緯があります。技の内容とかCPU戦のAIとかの点で。CPU戦ではゲン・フーはかすみのまえに登場するんだけど、これがむちゃくちゃ強い。攻撃すると何でもホールドされちゃうって感じで。そのあとのかすみはぜんぜん簡単なのに（笑）。ほかの7人のために悪者になってもらった感じです。

――ゲームセンターという厳しいロケーションの中で、デンジャーゾーンの爆発や、女性キャラの胸揺れなどで注目を集めながらも、格闘ゲームとして締めるところは締めたわけですね。

板垣　風呂の栓みたいなものですよ。それがないと全部抜けてしまう。その意味でゲン・フーは絶対にいなくてはならないキャラのひとりでした。ザックとはかなり違います（笑）。

ゲン・フーは、『D●A3』で孫娘のメイ・リンを幸せにできてよかったなと。個人的にもいちばん好きな映像のひとつです。その後ファンの方から、メイ・リンを登場させてという要望もきたんだけど、そうもいかないですよ（笑）。

――15年後くらいなら可能でしょうが、さすがにあの歳では……。

板垣　いやいや、15年後なんてとんでもない話です。かすみがおばさんになっちゃうじゃないですか（笑）。僕にとって、キャラに歳を取らせるのは耐え難いことです。だから、かすみは永遠の17歳なんです。17歳より若くなることはあるかもしれないですけど。

――過去が知りたいなら、『D●AU』を見てくれということですね。

板垣　あやねがかわいそうなんですよ。ファンの方にはぜひ見てほしいです。本気で、見たら死にますよ（笑）。

ザック復活!! 『DOA1』キャラ制作秘話

――『D●A3』でブラッドを登場させたのには、何か理由があるんですか？

板垣　ブラッドというより酔拳は、メジャーどころの格闘技として抑えておきたかったんです。クリスティの章で話したとおり、クリスティと同時に、龍飛雲先生にご指導をいただいたのが始まりですね。非常におもしろいキャラクターに仕上がった

Character

Gen Fu ゲン・フー

Profile			
国籍	中国	体重	78キロ
性別	男	3サイズ	B96・W102・H99
年齢	65歳	流派	心意六合拳
誕生日	1月5日	職業	古書店主
血液型	A型	好きなもの	麻婆豆腐
身長	170センチ	趣味	水墨画

Story

伝説の剛拳。そう呼ばれたのは随分昔の話だ。ひとりの若者の命を奪って以来、闘いから遠ざかっていた。もう悲劇はくり返さないはずだった。しかし、孫娘のメイ・リンのために再び立ち上がらなければならなかった。多額の治療費を調達するために……。今度は若者の命を救うため剛拳が復活する。第1回大会では賞金を手にすることができなかった彼だが、2回では万病に効くという天狗の鼻を手に入れた。そして最後の手術のため、三度立ち上がる。

Character Story

Brad Wong
ブラッド・ウォン

Profile			
国籍	中国	体重	76キロ
性別	男	3サイズ	B115・W80・H91
年齢	30歳	流派	酔八仙拳
誕生日	9月10日	職業	無職（失業中）
血液型	O型	好きなもの	酒
身長	182センチ	趣味	囲碁、胡弓

Story

酔拳の使い手。師匠、陳老師のもとで修業をしていたブラッドだが、ある日、その老師に「幻の酒を持ってこい。その名を幻羅という」と、ある種謎かけのような命を受ける。彼はその幻の酒、幻羅を求め旅に出た。求めるままに流れて3年。とある格闘大会に辿り着く。さまざまな格闘家たちと出会い、幻の酒に近づく彼であるが……。果たして幻羅を飲み込めるのか？

と思います。ただ、難しすぎて僕には使えないんだけど。ブラッドの師匠が陳老師というんだけど、『D●A3』の開発中は陳老師でも遊べたんですよ。製品版には入れませんでしたが、あれは動きに似合っていたなぁ。やはり、いかがわしいオジサンのほうがああいう動きは似合うんでしょう。ただ、『D●A』としてみるとダメで。なんていうか、映えないんですよね。

――ザックはバスケット選手のデニス・ロッドマン風の風体でしたよね。『D●A1』の開発当時は、けっこう世情を反映したんですか？

板垣　ザックはキャラを雑誌で公開してから「ロッドマンに似ている！」ということになって。デザイナーも当時、デザイン1年生だったから、若気の至りでやってしまったんでしょう。氏に対して失礼があってはいけませんし、その後、似てると言われる要素はできるだけ取っ払って登場させたんですよ。

そういう意味では、ザックはほんとに苦労しましたね。だんだん当時味わった苦労を思い出してきましたよ（笑）。知ってる人も多いと思うけど、いちばん最初に作ったキャラがザックでした。当時はケリーという名前でしたが、地味だったんですぐにボツになりました。で、開発も終盤になって、どうしてもキャラがひとり足りない。というか7人しかできあがらない。そのとき僕は3人目の忍者を入れて8人にしようと提案したんですが、そのときに企画チーフの強い主張があって、ザックを復活させることになったんです。

彼が僕に言ったんですよ。忍者を3人にするわけにはいかないと。8人中3人が忍者になっちゃったら、それはもう格闘ゲームじゃないですよ、とね。企画チーフの強い意志がありました。ならばやるかと、ケリー復活計画のために全員が動いたんです。そこからはケリーのモーションをザックに似合うように変更したり、デザインをモーションにすり合わせたりと大変でしたね。

キャラクターの個性は世界を見据えたものに

板垣　話は変わるけど、世情でいえば当時はスニーカーがすごく流行っていました。そういうのを取り入れるのを全否定はしないけど、ザックの場合はうまくいってなかったと思います。というのも、1コスと2コスと3コスのデザインがほとんど同じで、ただスニーカーが違うだけ。コスチュームにぜんぜん変化がないんですよ。デザイナーに「これでいいの？」って聞いたら、「スニーカーのデザインを変えているから、それで個性わけしている」と言ってましたね。背に腹は替えられない状況でしたから、流しましたけど。

僕はゲームに必要とされる個性（キャラクター）というのは、流行とかそういうところからは出ないと思います。国柄・時代・宗教などのいろんな壁を越えて、みんなに楽しんでもらえるようなものを作らなければいけないわけですから、一国の一時的なブームに合わせて作っても意味がない。だからその後は、安易に流行に流されたようなデザインは採用しないようになりました。

――確かにいまは、そういう流行を取り入れたコスチュームはないですね。

板垣　そういう流れで始まったザックですが、『D●AX』ではとうとうロッドマンさんに声をあててもらいました（笑）。僕もスッキリしたかったし。いまではいい方向で、楽しんで作れてると思います。ロッドマンさんもいっしょに楽しんでくれたしね。

2003年11月14日収録

Character

Ayane あやね

Profile

国籍	日本
性別	女
年齢	16歳
誕生日	8月5日
血液型	AB型
身長	157センチ
体重	47キロ
3サイズ	B93・W54・H84
流派	霧幻天神流覇神門
職業	くノ一
好きなもの	マロングラッセ
趣味	エステ

Story

自分が本当は霧幻天神流頭首となるべき男の娘だと知ったのはいつのことだろう。霧幻天神流覇神門、幻羅の子。それはただ真実を隠すだけの偽りの縁にしかすぎなかった……。

幻羅の一番弟子として覇神門最強の使い手に育てられた恩はある。しかしあやねの胸には、真実から遠ざけられていた怒りのほうが大きかった。その思いは、父こそ違え同じ母から生み出された姉、かすみに向かったのかもしれない。第17代頭首、紫電の実の娘であるかすみと、自分の人生はまったく違ったものだった。かすみはすなおにハヤテの仇を追うべく里を抜けた。しかし自分には、掟を破ってまで里をでることはできなかった。自分と同じものを持ち、違うものを持つ少女は、かすみのあとを追うこととなった。ハヤテへの思いを胸に秘めながら。

第1回、2回大会では、かすみを追いつめることはできなかった。第3回大会でも、その使命を負っていることに違いはない。しかし、事件が起きた。自分をここまで育ててくれた幻羅が、DOATECの超人開発計画に巻き込まれ、傀儡とさせられたのだ。父にも等しい幻羅の姿を目の当たりにした彼女は、己の手で彼を葬り去らねばならぬ、もうひとつの運命を悟った。

Interview

忍者キャラが3人 あやね誕生の理由とは？

——あやねの誕生秘話は、いろいろありそうですね。

板垣　あやねはザックの章でお話ししたとおり、もうひとり忍者キャラを作りたいという思いがアーケード版からあったのが誕生の理由です。かすみのもともとのコンセプトが、くるくる忍者だったんだけど、そこから少し外れてしまった。いいキャラに仕上がってもちろん満足はしているけど、かすみでできなかった部分をあやねに託した感じです。バースが登場するということで、もうひとり忍者キャラがいてもいいだろうと判断しました。

——アーケード版当時、くるくる忍者というコンセプトは難しかった？

板垣　当時の僕らの技術力では難しかったんですよ。回転モーションって難しいですからね。プレイステーション版であやねを登場させたわけだけど、まだまだ荒削りで、『DOA2』でようやく完成度が上がったという感じです。発生・持続・硬直のバランス、モーションのかっこよさなど、調停を取るのが大変でしたね。かすみのような直線的な技だと調整は難しくないけど、回転系の技は複雑なんですよ。回転動作は技の出を見極めにくくする効果があるので、単純にフレーム数で技の性能を測れない。発生時間が長いからといって弱い技とは限らなくて、プレイヤーの使いかた次第というか。あやねは僕が設計を担当した最後のキャラだけど、いいキャラになったと思っています。

最初は本当に弱かったけど、ほかのキャラと対等に闘えるくらいにはなったかなって。僕としては、格闘ゲームって単純な体力ゲージの勝ち負けよりも、心理的な勝ち負けのほうが大事かなと思うんですよね。ゲージに関係なく、どっちが勝ったのかというのはお互いの心の中にあるという。そういった心理的な揺さぶりのできるキャラにするのが、あやねの設計目標でした。

ゲームの"お話"ではない 人間の情念を描く

——あやねのストーリー設定は、最初からハードなものだったんですか？

板垣　ハードといえばそうかもしれないけど、作ったらそうなったというか、どうしても自分の価値観が色合いとして出ちゃうんですよね。よく『DOA』のストーリーはわかりにくいと言われるんですが、しかたないです。やっぱりゲームのキャラだから、ゲームのキャラがいかにも演じてくれそうなストーリーを期待されるんですが、僕らはあまりそういう描きかたをしないから。

『DOA』は人と人のつながりを提示するだけで、あとは想像してくれという気持ちです。プレイステーション版『DOA1』にはキャラクター相関図をつけたんですが、言ってみればあれだけ。あそこに雷道からあやめに"あやまち"と書いてあって、あとはそこから想像してくれということなんですよ。でもそれってじつは、実際に"あやまち"を経験した人しか想像できないことだったりするから。それに"想像してください"ということは"誤解されてもいいや"ということでもあるから、作り手としては無責任かもしれません。ただずっとそういう風に作ってきたし、それが自分の地ですから。

でも、かすみとあやねの話は機会があれば描きたいなぁと思っていて。実際そういう身の上に立たされた人ってどうなるの？というか、人と人の情念というか。だから『DOA』はぜんぜんゲーム的じゃないんですよ。そういう意味では極めてリアルですね。あやねもかすみも男社会に翻弄されて不幸せになった、何人かの女の中のひとりなんです。そこに重要性を置いていて、本質はとても深いところにあるんです。

ファンの人には『DOAU』のオープニングを見て

ほしいですね。始めて僕がストーリーに重きを置いて作った映像ですので。だからこそゲームっぽくないというか（笑）。こういう映像をゲームに入れるっていうのはふつうありえないんですけど、Xbox用『DOA2』だからできたっていうのかな。まさにXbox用ですよ（笑）。

『DOAU』はあやね（綾音）とかすみ（霞）とあやめ（菖蒲）という女性を軸に霧幻天神流を描いていて、3人のことがわかるお話になっています。幻羅の若いころとかも出てきますけど、あくまで女性が主役ですね。

──確かに、『DOAU』はゲームのオープニングムービーっぽくはないですね。

板垣　『DOA2』のかすみのエンディングの意味が、ようやくわかってもらえると思います。岩山に咲くリンドウ一輪の1カットだけじゃ、さすがに意味が通じなかったみたいで。僕的には、リンドウって言ったらわかるだろう？っていうのがあったんだけど（笑）。

この『DOAU』のオープニングムービーは、『code : Cronus』でやろうとしている世界の一端なんですよ。だから『code : Cronus』の世界へつながっているわけです。僕はここ2年くらい6歳のかすみと5歳のあやねのことを考えていたんですが、『DOAU』に入れられるものは入れたくなった、というのが本当のところです。ふたりともかわいいでしょ（笑）。単純にかすみは性格がよくて、あやねは悪いというわけじゃないですから。

──『DOA code : Cronus』とつながっているとは驚きです。

板垣　だから「無限に広がる大宇宙」だって言ったじゃないですか（笑）。もう『code : Cronus』は僕の頭の中ではずいぶん遊べるようになってますよ。以前から言っているとおり、『DOA3』のためにXboxを買ってくれたファンのためのソフトです。『DOAX』と同じですね。公約はきっちり守りますので、待っててください。すっかり『DOAU』の話ばかりになってしまいましたが、『NINJA GAIDEN』にもあやねが出演します。こちらはまた彼女の別の魅力を描いてます。

あやねのコスはステージ衣装？気になるエンディングにも直撃

──『DOA3』であやねのコス1がそれまでの大きなリボンの忍装束から、黒基調の渋いものに変わりましたね。

板垣　僕的には『3』のコスチュームがいちばん好きですね。『DOAU』のあやねの1コスはどうしようか悩んでますけどね。もしかしたら新しいものに変えちゃうかもしれません。あとエンディングも変える予定です。

『DOA2』のエンディングは、ストーリー的に重要なキャラは変えていきます。重要じゃないキャラがいるのかという突込みが入りそうですが、僕は公平な人間じゃないですから（笑）。

──あやねの謎の「深山の女天狗」発言も謎が解けるとか？

板垣　あれは天狗を倒したあやねちゃんが、うれしくてつい言っちゃっただけじゃないかな（笑）。まじめな話、もとの『DOA2』ではストーリー性に深く関連したエンディングはかすみくらいです。最初が業務用ということもあって、長く見せるものでもなかったし。でも今回は純然たる家庭用ですから、あやねのエンディングに関しては、ストーリー性を重視したものにしますよ。

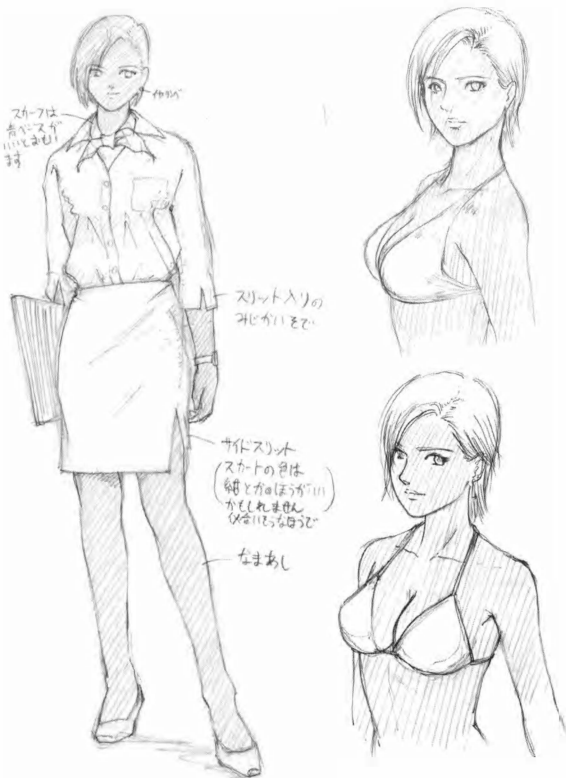
──開発当初、ここまであやねに人気が出ると思っていましたか？

板垣　みんな人気が出るように作ってますから（笑）。でも主役級のキャラにしようと作ったわけでもなく、ゲン・フーのように風呂の栓というわけでもない。そういう意味でいうと微妙なキャラです。変な言いかただけど、僕らTeamNINJAの"意地"が生み出したキャラなんだと思います。

2003年11月14日収録

Character

Lisa リサ

国籍	アメリカ	体重	53キロ
性別	女	3サイズ	B92・W56・H86
年齢	21歳	流派	不明
誕生日	7月20日	職業	研究所主任研究員
血液型	A型	好きなもの	チェリーパイ
身長	175センチ	趣味	サーフィン

とある研究所で主任研究員を務めている女性。明るく面倒見のいい性格である。学生時代はバレーボールの選手であり、ティナとも親交が深い。『DEAD OR ALIVE Xtreme Beach Volleyball』から登場した彼女だが、以降のシリーズにも登場予定とのこと。果たして彼女がどのような体術を操るのか、興味が尽きない女性である。

Interview

アメリカの元大統領が『DOA』に与えた影響とは？

──メインキャラクター最後のひとり、リサの話を聞かせてください。『DOAX』で彼女を追加するのは、開発当初から決まっていたんですか？

板垣　『DOAX』は水着のゲームが作りたかったんですよ。水着で楽しいことといったらビーチバレーしかなかったわけで（笑）。以前から作りたかったゲームなんだけど、それができなかった理由のひとつが仕事量の問題で手をつけられなかった。もうひとつの理由は、キャラの頭数が足りなかったということです。『DOA2』の時点で作りたくなったんだけど、そのときは5人しか女性キャラがいなかった。

つぎに『DOA3』を作って、ようやく7人で目途が立ったなと。あとひとり足せば8人になりますし。最低8人は絶対に必要だったから。だって7人だとキャラクターセレクト画面がしょぼくなるじゃないですか。職業柄、キャラクターセレクト画面にスラッと8人並んでないのは許し難いですね（笑）。横に並べず、7人をデザイン的に画面配置してごまかす手もあるにはあるけど、ちょっとね。『DOA1』のときに没キャラのケリー（ザック）を引っ張り出してまで8人そろえたのと同じです。

──『DOAX』でその役割を演じたのがリサだったわけなんですね。

板垣　いい子に仕上がって満足しています。僕が出したオファーは、黒人で名前を3文字以内にしてくれということだけです。3文字くらいじゃないと"ちゃん"がつけられないんですよ。リサちゃん（笑）。クリスティやレイファンといった名前もあるけど、短いのがシリーズの名付けの基本です。

これはほんとに裏話だけど、リサは一度はモニカという名前で本決まりしていたんです。ところがアメリカのクリントン大統領がよけいなことをしてくださったおかげで、全世界的にモニカという名前にアヤがついちゃいまして（笑）。いろいろ考えて、次候補のリサに変えたんです。アメリカにも『DOA』シリーズのファンは多いんだけど、多民族国家だからフォローするのはひと苦労です。リサの登場でようやくというところですか。

──『DOAX』では最初のナビゲーター役について、プレイヤーみんなが絶対コミュニケーションするキャラでしたね。

板垣　最初はナビゲーターっていなかったんですよ。でも新しいタイプのゲームなだけに必要かと思って、リサにその役を任せました。声優を担当いただいた坂本真綾さんの声がすごくよくて、リサの声を聞いていると幸せな気分になれますから、適役でしたね。

プレイヤーにキャラクター人気のアンケートを取っているんですが、初登場のキャラとしては非常にがんばったなぁという得票数でしたよ。

──『DOAX』でデビューを果たしたリサですが、今後のシリーズでももちろん登場することになるんですよね？

板垣　もちろんその方向で考えていますよ。僕の心の中ではもう彼女が使う武術は考えてますし。

──リサがどんな思いを秘めて戦うのか、早く知りたいですね。

板垣　『DOA4』は、もうエンディングのテーマま

Character

F. Douglas's Mistresses

フェイム・ダグラスの愛人たち

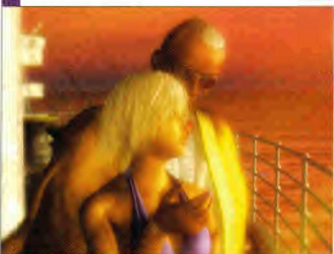
フェイム・ダグラスには愛人がいた。ゴールディ、アンネ、マリア、イザベラ、MIYAKO、そしてアナスタシアである。なかでもストーリーに大きく関わるのが、ダグラスから唯一嫡子を産むことを許されたマリアだ。そう、彼女の子供こそがエレナである。ダグラスに愛された彼女だが、その愛故に生まれた子には、過酷な運命が待ち受けていた。

Loran ローラン

シルクロードの女盗賊。レオンの彼女でもある。彼女が死ぬ間際に残した言葉、「ローランの愛する男、世界一強い男……」。その言葉を証明すべく、レオンは砂漠をあとにし、権謀渦巻くDOA大会に赴く。

Mei Lin メイ・リン

ゲン・フーの孫娘。両親は自動車事故により死亡。いっしょに乗っていた彼女だけが、奇跡的に助かった。ゲン・フーは治療代を捻出しようと、DOA大会に参加。『DOA3』のエンディングで全快が確認された。

Niki ニキ

ザックとステディな関係を持つ女性。ラスベガスのカジノではザックの隣りに座り(『DOA3』エンディング)、ザック島行きの豪華客船では、ザックの隣りに寄り添っている(『DOAX』オープニング)。

で僕の中で決まっています。その中で彼女がけっこう重要な役割をしめることになるのか、そうでないのか……。このへんがゲーム作りのおもしろさのひとつですね。

さまざまな想いがあるこそサブキャラが生まれる

――メインキャラは終了しましたが、『DOA』にはそのほか、キャラクターを彩るサブキャラ的な存在もいますね。

板垣　脇を固めるキャラクターで語っておきたいのはフェイム・ダグラスの愛人たちですね。ここに『DOA』の世界の因果があるんですよ。ファンのみんなには押さえておいてほしいですね。

――押さえておいてほしいって、ゲームに登場してないじゃないですか！

板垣　いやいや、ゲーム本編には登場しませんが、押さえるべき内容ですよ、かなり重要な要素ですから。『DOAU』のオープニングでは、霧幻天神流の里での因果がある程度解き明かされます。それに対するDOATEC、エレナを中心とした血筋の因果ですから。注目してほしいです。

――そのほかサブキャラでいうと、レオンストーリーのローランに力が入っているような気がします。幕間のムービーなど、圧巻です。

板垣　確かにそうですよね。何でそんなに作り込んでるの？って感じで。ローランは『DOA2』を作っているころ、スタッフのあいだで一番人気だったんですよ。そんな思いが彼女の演出に入っているんでしょう。

――ローランに限らずブラッドの陳老師だったり、ゲン・フーのメイ・リンなど、霧幻天神流やDOATECに絡まないキャラにはサブキャラがいて、ストーリーを深めているような印象です。

板垣　強い相手と闘いたい、といった人ばかりではストーリーにおもしろ味が生まれないし、プレイヤーも感情移入できないですからね。かといって、全員がひとつの縮図の中で謎な関係を持って闘うというのも、ご都合主義的で好きではないんですよ。そういう意味で言えば、レオンやゲン・フーというのは自分の目的をシンプルに持っているキャラになるでしょうね。

いまでこそゲーム中にバンバンキャラクターがしゃべるようになりましたが、『DOA1』当時は、キャラがフルボイスでしゃべるだけで、ひとつの衝撃でしたから。だからとりあえずセリフは数多く入れて、見て聞いて楽しい感じにしようと。キャラがしゃべるとそれだけで存在感が増しますしね。たとえばローランはたったひとつのセリフしか持ってないけど、でもそのひと言でキャラクターに命が吹き込まれているわけです。

――本当にこれが対戦格闘ゲームなのかって感じですよね(笑)。

板垣　サブキャラの中でTeam NINJAとして例外的なキャラがニキですね。あの子の名前はムービーの制作者がつけたんです。特例中の特例ですね。まぁ出番が短かったから許容したんだけどね(笑)。ムービーを作ったのは僕の友だちで、『DOAX』のムービーの打合せに行ったら、もう名前が決まってまして。「勝手に名前つけるなよ」ってそのときは笑って言いましたよ。

2004年1月14日収録

Character

Raido 雷道

Profile

国籍	日本	体重	90キロ
性別	男	3サイズ	B115 W88 H94
年齢	48歳	流派	霧幻天神流・改
誕生日	8月13日	職業	無職
血液型	AB型	好きなもの	猪鍋
身長	181センチ	趣味	奥義修得

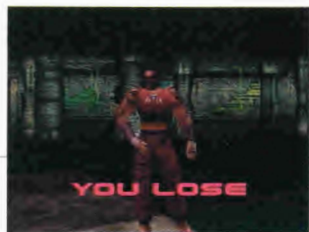
Story

闇の中で男はうなりをあげた。男は雷道という名で呼ばれていた。しかしそれさえも忘れかけていた。みずからの過去を思い出すことはなかった。ただ己の甥を倒したとき、里を去ったころの記憶が一瞬、蘇った。

霧幻天神流宗家の家に生まれた彼は、その類い希なる武術の才能に恐怖されていた。一度受けた技を瞬時にその身につける。天才である。彼の暴力への渇望は日に日に強くなった。組み手の相手を起きあがれなくなるほど打ちのめした。本来なら頭首になるほどの実力である。

しかし、彼の父、第16代頭首武雷はそれを恐れた。すなわち一子相伝で伝わる必殺の技を受け継がせてはならないと。紫電が頭首を継ぐとわかったその日、雷道は里を離れ、広く世界へと飛び出した。

あらゆる体術を身につけた彼は、里に忘れ物をしたことを思い出す。18代頭首がそろそろあの技を継ぐころだった。裂空迅風殺。ハヤテを襲った彼は、見事その技を出させることに成功し、その身につけた。

さらなる強さ、力を身につける。そのためにフェイム・ダグラスに近づいた。彼のボディガードをしつつ、強敵が現れるその日までひたすら待ち続けた。そしてDOA大会優勝者、かすみが残った……。

Interview

ボスの存在感を重視した幻羅との対戦システム

――『D●A』シリーズのボスキャラクターには、独特な雰囲気がありますね。

板垣　キャラクターと言えば、まずは『D●A3』の幻羅ですね。あれはかっこよく仕上がったと思います。

――しかし、対幻羅の特殊な対戦システムは賛否両論でしたね。

板垣　僕らが採っているアンケートでは意見が3つに分かれていましたね。ひとつは、幻羅戦まで『D●A3』の格闘システムで闘ってきたのに、最後で違うシステムになってしまったらそれまでに培ってきたテクニックを活かせないじゃないかという意見。もうひとつが、まあこの程度のボス戦ならクリアーするのも簡単だし、作り手の意図することもわかるので、許容範囲内だという意見ですね。最後がTeam NINJAだから、ボス戦は何かやると思っていた（笑）、という3つです。

なぜ幻羅戦をあの形にしたかというと、ボスはデカくなくてはいけないという考えからです。それはビジュアルとしてではなく、"圧倒感"という感覚の問題ですね。けっきょく、格闘ゲームのデフォルト視点では、ボスキャラを物理的にいくら大きくしたところでタカが知れてるんです。「ああ、大きいキャラだね」レベルで終わりというか。だからやっぱり物理的な大きさより、インパクトというか、感じかたというかね。そういうところを作りたいわけです。たとえば『NINJA GAIDEN』の化石竜との戦闘にしたところで、あれは主観的な視点で遊ぶからこそ迫力があるわけで、横からだとああは感じられないですよ。

アングルをつけたカメラというのは、ずっとやりたかったんですが、つねに企画のチーフに却下され続けてきまして（笑）。『D●A2』まではやはりアーケード用格闘ゲームなので。ラスボスって隠しとして使用キャラにする可能性があったから、妙なカメラ専用のキャラにするわけにもいきませんでした。その点、『D●A3』は家庭用オンリーでしたからね。

――『D●A3』が家庭用に特化することで、ようやく採用されたわけですね。

板垣　そうですね。コンセプト的にはもっとやっちゃうつもりだったんですが、あの程度にしました。当初は幻羅が4身分裂してキャラを取り囲んで回転しながら、さまざまな呪文で同時に攻撃してくるようにしたかったんですよ。5.1chの環境で子供がプレイしたら、怖くて泣きだすくらいの恐ろしい雰囲気を目指してたんですが（笑）。でも処理が回らなくて諦めました。

幻の9キャラ目 雷道制作秘話

――雷道は、幻羅や万骨坊と違って対戦方法はわかりやすいキャラでしたね。

板垣　雷道は、当時8キャラ目を作るのに苦労していたぐらいだから大変でしたよ。しかたがないからいろいろなキャラクターの技を流用することになったんだけど、体格がでかいから似合わなくなっちゃって。使い回しの技だけでボスというのも心苦しかったから、何とかオリジナルの技をふたつ、スーパーオフェンシブホールドとして裂空迅雷殺、スーパー投げとして天崩轟雷衝を追加しました。スーパー打撃は加えられなかったですね。意味合い的に防御が不可能になっちゃうから。

――ほとんどの技が流用だから簡単に仕上がったという感じでしょうか？

板垣　そのはずだったんだけど、体格が違うからけっきょくモーションをリサイズすることになって（笑）。だったら、いちから作っても同じだったなと。経験のなさがそこに出ましたね。いまだったら、キャラの体格に合わせてリアルタイムに表示を修正できるプログラムがあるんだけどね。

――Team NINJAが生み出したキャラとしては珍しく純粋悪な感じですね。

板垣　悪（あく）というよりはワルをイメージして作りました。でもいろんなキャラクターがいる中で、ああいったバイオレンスを表に出したキャラがいてもいいんじゃないかなって感じです。『D●AU』のムービーに出てきますから、そちらもお楽しみに。

――雷道の登場時にエフェクトがかかりますが、D●ATECによって改造されているなんてことも？

板垣　彼は単純に強いだけですよ。戦いを追い求めてそこにいただけで。それは考えすぎというものです（笑）。

ブラー効果はある？『DOAU』で進化する天狗

――『DOA2』のボス、万骨坊といえば、世紀末天狗禍ですね。

板垣　隼流忍術や霧幻天神流忍術など、忍者があ

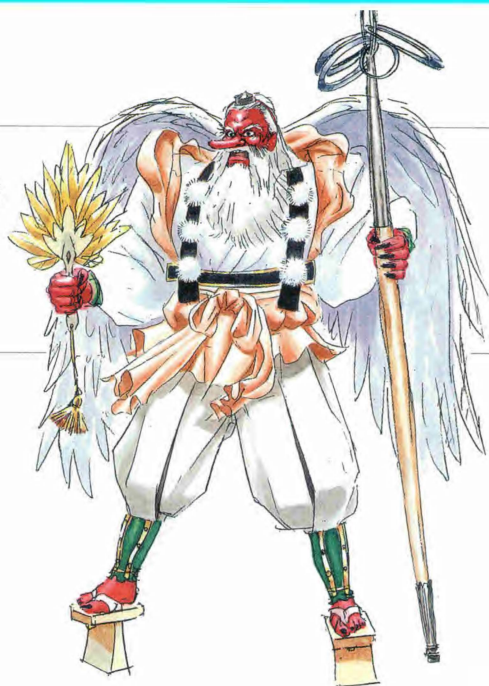
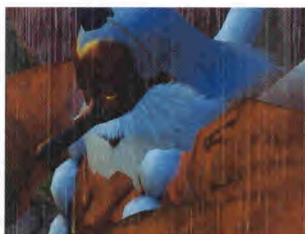
Character

Bankotsubou 五百峯万骨坊

Profile			
国籍	不明	体重	六十貫
性別	男	3サイズ	不明
年齢	1500歳	流派	天狗道
誕生日	1月1日	職業	不明
血液型	不明	好きなもの	不明
身長	七尺一寸	趣味	不明

Story

天狗界のならず者。最高位の天狗、鞍馬山魔王尊を殺害したあげく、禁を破って人界に降下した極悪な天狗。正しくは五百峯万骨坊という。

彼にとって人の世の営みなど、毛筋程度でしかない。そう、すべての災厄は万骨坊の戯れ言。フェイム・ダグラスを消し去った者、黒幕でも巨悪でもない、邪悪としかいいようのない超越的な存在がDOA大会に干渉したのだ。のちに言う世紀末天狗禍がそれである。

Character

Genra 幻羅

Profile			
国籍	日本	体重	不明
性別	男	3サイズ	不明
年齢	不明	流派	霧幻天神流覇神門
誕生日	不明	職業	上忍
血液型	不明	好きなもの	不明
身長	不明	趣味	不明

Story

DOATEC開発部、先端軍事技術の天才、ビクトール・ドノヴァン博士は、アルファ、イプシロンに続くオメガ計画として、新たな超人を生み出した。

霧幻天神流覇神門の上忍にして、あやねの育ての親、幻羅がその献体として選ばれたのだ。傀儡と化した幻羅の力を討るため、第3回DOA大会が開かれた。幻羅を止めるため、あやねが、ハヤテが、ハヤブサがそれぞれの運命を背負い、命を賭して闘うことになる。

る種尊敬の念を持つのが天狗です。その中の堕天狗が世界に禍をもたらすというストーリーですね。

——万骨坊の天狗というのはどこから？

板垣　天狗をボスキャラにしたのは、イメージからです。木の上に止まっているところから降りたって、錫杖を振るという。もともとはアーケード用ですから、はったりが利いていていいかなぁと(笑)。じつは最初は天狗でいいのかと悩んだりしたんですが、いま思えば正解だったかなと。

——プレイヤーキャラとして成立させるのは苦労したのでは？

板垣　それはなかったですよ。モーションの品質が『DOA1』のころとは根本的に違うから。不安定な一本下駄を履きながらあの超人的な動きをするという、カッコいいモーションに仕上げられて満足してます。下段キックホールドなんてとくにそうですよ。ただ、対戦時のブラーはユーザーから怒られましたけど(笑)。

——『DOAU』の『DOA2』の万骨坊戦では、どうなるんですか？

板垣　いろいろ考えてますよ。Xboxの性能を活かしたすごい技を足しますから。技というより術かな。こんどはもっと凄いエフェクトにします。ブラーどころの騒ぎじゃない(笑)。

主張するからこそ聞く耳を持つ

板垣　なんにしても安定志向はよくないですよ。これなら皆さん文句ないでしょう的な物作りはしたくないです。そうするくらいなら、たとえばA君とB君が大喜びで、C君は不満たらたらで、D君はどちらでもないっていうようなもののほうがよっぽどいい。はっきり言って全員が文句を言わないものを作るのは簡単です。だけどそんなもの作ってもつまらないし、やってる意味がない。やっぱり人生の一部をかけて作ってるわけですから。

天狗のブラーも主張の一環ですよね。主張しているからこそ意見を聞く気になります。これが当たり障りのないソフトを作っていたら、ユーザーの声なんて聞かないだろうし、聞いたとしても覚えてないと思います。『DOAX』も『NINJA GAIDEN』もそうですけど、僕らはこれからも一風変わったソフトを作っていくと思いますので。そこには僕らの主張が入っていますから、ユーザーの皆さんにはそれに対する声を返してもらいたいですね。

2004年2月16日収録

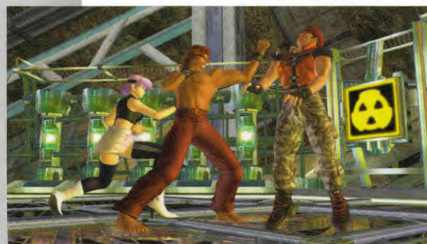
単なるリニューアルで終わらない『DOAU』の『2』。オンライン対戦も可能な意欲作だ。

TECMO

Extra

そして2004年夏。『DEAD OR ALIVE Ultimate』が発売されることになった。セガサターン版を忠実に移植した『1』と最新技術で蘇る『2』がカップリングされた作品である。2004年7月現在、発売されていないソフトではあるが、歴史の大きな足跡になるであろうこの作品も取り上げておく。また、シリーズの人気を支えたキャラクターたちのグッズが、この8年で多数生み出された。それらグッズをまとめて紹介しよう。

Prelude of DOAU & Goods Collection

新たなる伝説
そして、
シリーズが生み出したもの

4年の時を経て蘇る『DOA2』が見せる、新たなるビジュアルとは?

『DEAD OR ALIVE 2』が、Xboxのパワーを持って『DEAD OR ALIVE Ultimate』として再降臨する。現時点（2004年7月）では発売はされていないが、『DEAD OR ALIVE』シリーズにおけるビジュアルの頂点に何年か立ち続けることは間違いない。その頂点の一端を本書の記録に止めたい。

1

3

2

❶、❻は2003年の東京ゲームショウで配布されたポスターイラスト。❺は『DEAD OR ALIVE Xtreme Beach Volleyball』プラチナコレクション版の購入特典ポスターに採用されたものだ。これは❹とともにテクモが販売した2004年カレンダーにも収録されている。❺、❻、❼は雑誌付録用にも使われたイラスト。❽は数少ない男性キャラクターのイラストということで掲載した。

6

7

6

6

9

10

『DEAD OR ALIVE Ultimate』の『DEAD OR ALIVE 2』オープニングでは、霧幻天神流の過去がプリレンダリングムービーで語られる。あやめの過ち、かすみとあやねの幼少時代、そして裂空迅風殺を巡る雷道とハヤテの闘いがメインの内容だ。9は雷道に陵辱されたあとのあやめ。10、11はかすみとあやねの子供時代のカット。頭首になるべく生まれたかすみと、望まれず生まれてきたあやねの数奇な運命の糸口が語られることになる。

11

DOA GOODS COLLECTION

ブラウン管から飛び出した『DEAD OR ALIVE』ワールド

『DEAD OR ALIVE』には、さまざまなグッズが存在する。その数はほかの格闘ゲームの比ではない。つねに魅力を高められてきたキャラクターたちがいるからこその結果なのだろう。

Promotion Goods

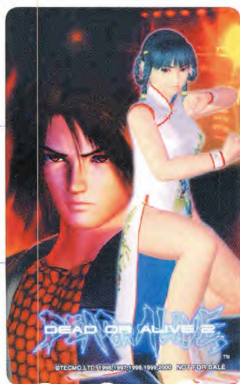
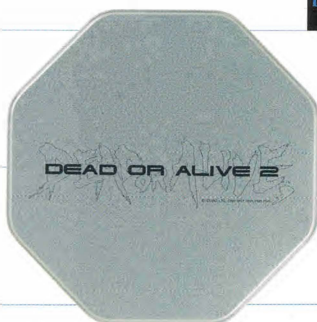
プロモーションングッズとは、ゲームの販売促進のために無料で配られるものだ。流通量が少なく、貴重なものも数多い。ここでその一端を紹介しよう。

DOA1 PS フォトフレーム入りカラーレーベル

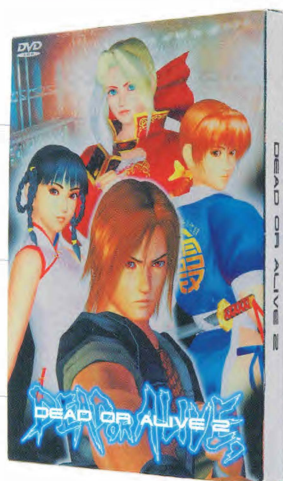
DOA1 SS フォトフレーム入りテレホンカード

DOA1 PS シール

DOA1 SS テレホンカード（かすみ2枚セット）

DOA2 PS2 テレホンカード（パッケージバージョン）

DOA2 PS2 プレミアムワイン

DOA2 PS2 フレーム入りテレホンカード（シリアルナンバー入り）

DOA2 DC CDケース

DOA2 DC ポストカード

DOA2 DC しおり

DOA2 PS2 キラスリーブ

DOA2 DC シール

DOA2 DC スイングPOP

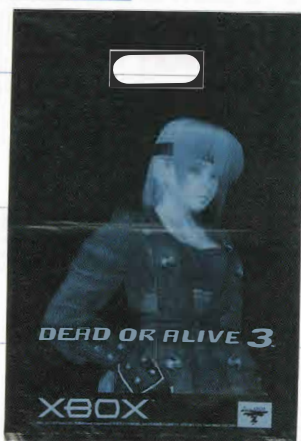
DOA2 HC PS2 クリスマスカード（DOAFC会員向け）

Promotion Goods

DOA2 HC | PS2 | 店頭放映用DVD

DOA3 | Xbox | 紙手提げ袋

DOA3 | Xbox | 店頭用のぼり

DOA3 | Xbox | ビニール手提げ袋

DOA3 | Xbox | マウスパッド（イベント用）

DOAX | Xbox | ダイレクトメール（DOAFC会員向け）

DOAX | Xbox | 初回特典写真集

DOAX | Xbox | 購入特典 常夏ハッピートランプ 第1弾

Sales Goods

セールスグッズはその名のとおり販売されたもののこと。テレカやポストカードといった小物から、タペストリーなどの大きなものまで多岐にわたる。

DOA オフィシャル全国大会用テレホンカード（3枚）

DOA2 テレホンカード＆シールセット

DOA2 マウスパッド

DOA2 エッチングシール

DOA2 クリアファイル

DOA GOODS COLLECTION

DOA2 メタルフィギュア水着バージョン

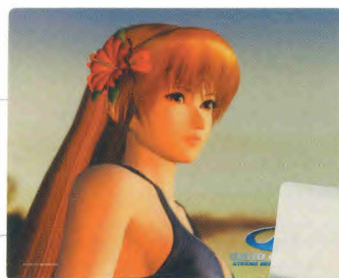
DOA 携帯ストラップ&チョーカー

DOA2 タペストリー（限定100個）

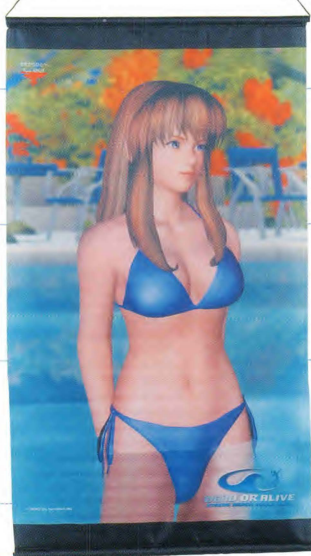
DOA2 Tシャツ（黒&白）

DOA2 Tシャツ（かすみ紋章）

DOA2HC ポストカードセット

Sales Goods
DOA2HC でかバスタオル
DOAX ポストカードセット第1弾
DOAX 常夏ハッピートランプ 第2弾
DOAX マウスパッド
DOAX ポストカードセット第2弾
DOA2 タペストリー

DEAD OR ALIVE HISTORY
—Team NINJA FREAKS—

STAFF

2004年8月4日　初版発行

■発行人　浜村弘一
■編集人　松本秀寿

■編集長　松井宗達
■編集　鈴木規康（ファミ通Xbox編集部）
■執筆　氏家雅紀
■編集協力　佐藤大作
■デザイン　井上圭司
■デザイン監修　山本和幸
■デザイン協力　風間新吾／山内大助

■監修・協力　テクモ株式会社 Team NINJA

■印刷　大日本印刷株式会社
■発行所　株式会社エンターブレイン
〒154−8528　東京都世田谷区若林1−18−10
電話　03・5433・7850（営業局）

本体価格はカバーに表示してあります。
落丁・乱丁本は、お手数ですが上記、株式会社エンターブレイン営業局までお送りください。送料小社負担により、お取替えさせていただきます。

ISBN4−7577−1979−5
Printed in JAPAN

付録CD-ROMに関する警告

※付録CD-ROMには、画像がBMPファイル形式で収められております。
壁紙としてご使用なさる場合は、パソコンのデスクトップのプロパティから設定ください。

ISBN4-7577-1979-5

C0076 ¥2500E

エンターブレイン
定価 本体2500円 +税

—Team NINJA FREAKS—

DEAD OR ALIVE HISTORY — Team NINJA FREAKS —